

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ÉMERGENCE DE LA SCIENCE-FICTION AU QUÉBEC :
VERS UNE POÉTIQUE DE LA RÊVERIE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
CATHERINE BOURASSA GAUDREAU

MARS 2007

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Écrire un mémoire de maîtrise à temps partiel, tout en travaillant à temps plein, avec le désir de conserver une certaine vie sociale et amoureuse, tout en essayant de bien m'alimenter, de faire du sport, de faire du lavage et quelques fois du ménage : tel fut mon défi tout au long des quatre dernières années. Des années de remises en question, de travail, d'organisation et de détermination, où les séquences d'écriture confiante succédaient aux moments de panique chez la voisine d'en face (Marie-Josée ou Annie, selon l'époque) parce que mon mémoire ne réglait pas le problème de la faim dans le monde.

Depuis le temps, j'ai appris à faire la part des choses, mais ce serait indécent de ma part de dire que j'y suis arrivée seule. Tout au long de mes années de rédaction, tout ceux qui m'ont côtoyée / aimée / endurée / encouragée m'ont aidée à accomplir mon projet. Marie-Josée, Marie-France, Andréa, Annie, John, Martin; Détrak Danse (quel lieu de défoulement!), Nancy, Joëlle, Pascale, Prescilla, Micheline, Robert, Guillaume, Mathieu, et surtout ma directrice, Danielle Aubry, qui a su me guider et m'aider à me centrer, à vous tous donc, merci!

Je m'en voudrais aussi de ne pas souligner l'apport du Freecell et du Solitaire, qui ont allègrement soutenu mes périodes de page blanche.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	iv
INTRODUCTION	1

CHAPITRE I:

L'ÉTRANGETÉ, À LA SOURCE DE LA RÊVERIE EN SCIENCE-FICTION

1.1 Introduction.....	8
1.2 Étrangeté et rêverie en science-fiction	10
1.3 La poétique de la rêverie selon G. Bachelard	20
1.4 L'acte de lecture selon W. Iser.....	26
1.5 Conclusion : Cognition et sublimation.....	35

CHAPITRE II:

DISCOURS DE LA SCIENCE-FICTION ET RÊVERIE

2.1 Introduction.....	37
2.2 Le paradigme absent	38
2.3 La xénoencyclopédie.....	44
2.4 Syntagmes et effets d'étrangeté	58
2.5 Conclusion	68

CHAPITRE III:

RÊVERIES DE LIEUX, DE CORPS ET D'ÉVASION

3.1 Introduction.....	70
3.2 Les lieux de la rêverie	71
3.3 Rêverie autour du corps	87
3.4 Rêverie autour de l'ailleurs	97
3.5 Conclusion	108

CONCLUSION	111
APPENDICE A.....	116
APPENDICE B	130
BIBLIOGRAPHIE	131

RÉSUMÉ

La science-fiction est une écriture de l'ailleurs : ailleurs dans le temps, ailleurs dans l'espace, ailleurs dans la technologie. Elle est, par conséquent, écriture de l'étrangeté : l'ailleurs est autre, différent; il intègre des éléments de nouveauté technoscientifique et relatifs aux sciences humaines (*novum*) tout en gardant certaines correspondances avec le réel. La distanciation ainsi causée établit un environnement de lecture propice à la rêverie, dans laquelle baigne la science-fiction québécoise à ses débuts. Entre 1980 et 1984, période d'affirmation et de professionnalisation de la science-fiction au Québec, la production textuelle se caractérise par deux tendances instigatrices de rêverie : dans la première, c'est l'univers mis en place par la narration qui la provoque; tandis que dans la seconde se conjuguent les rêves et rêveries des personnages qui tentent de s'échapper d'une réalité devenue déshumanisante. Dans le premier cas, le lecteur construit sa rêverie à partir de la nouveauté que lui offre le paradigme de la science-fiction. Vocabulaire inconnu, nature exotique, corps modifié et érotique, tous les éléments différents de l'univers référentiel du lecteur servent à stimuler le sentiment de rêverie. Dans le deuxième cas, c'est le développement d'une intériorité, d'une recherche de l'ailleurs chez les personnages mêmes qui permet la rêverie. Pour expliquer la présence et la formation d'une poétique de la rêverie en science-fiction québécoise, nous utiliserons les écrits de William F. Touponce. C'est le premier qui ait analysé des textes de science-fiction et de fantastique, en l'occurrence ceux de Ray Bradbury, selon la poétique de la rêverie telle que présentée par Bachelard. Parce que ces textes ne sont pas que pure imagination, et que le lecteur doit tout de même trouver des éléments référentiels familiers pour amorcer sa rêverie, Touponce s'est aussi inspiré du cadre théorique de Wolfgang Iser sur le rôle cognitif du lecteur. Pour Touponce, la rêverie n'est pas un acte passif, elle survient à la suite d'une lecture active, et les processus impliqués dans cette action sont ceux qui permettent de détecter l'étrangeté, de distinguer l'ailleurs du réel et de favoriser la rêverie.

Mots-clefs : littérature, poétique, Québec, rêverie, science-fiction; Bachelard, Gaston; Iser, Wolfgang; Saint-Gelais, Richard; Touponce, William F.

INTRODUCTION

Le texte de science-fiction propose au lecteur un ailleurs qui lui est étranger en temps et en espace, où les sciences sociales et technologiques diffèrent du réel, selon l'hypothèse à partir de laquelle le récit se construit. Cette valeur d'altérité et d'étrangeté provoque étonnement et fascination, émotions qui inspirent la rêverie en littérature de science-fiction. La création d'une telle rêverie répond toutefois à plusieurs conditions : celles de la poétique de la science-fiction et celles de la poétique de la rêverie. D'abord, la rêverie, cet univers imaginaire inspiré du texte et à l'intérieur duquel le lecteur laisse son esprit vagabonder, ne déroge pas pour autant aux principes de base de la science-fiction, soit la cohérence et la vraisemblance. L'hypothèse et les éléments de nouveauté qui en proviennent (*novum*) doivent mener à la création d'un univers *qui pourrait être possible* selon les données sociales et techno-scientifiques qu'ils instaurent. Un texte de science-fiction présente les conséquences logiques de l'application du *novum*. Ensuite, selon William F. Touponce, auteur de *Ray Bradbury and the Poetics of Reverie : Fantasy, Science Fiction and the Reader*¹, la rêverie émergeant de la science-fiction est le résultat du développement conjoint de la sublimation, soit de la poétique de la rêverie telle qu'envisagée par Gaston Bachelard, et de la cognition, c'est-à-dire l'élaboration de l'effet esthétique d'après Wolfgang Iser.

¹William F. Touponce, *Ray Bradbury and the Poetics of Reverie : Fantasy, Science Fiction and the Reader*, Ann Arbor, Michigan : UMI Research Press, 1984, 131 p.

Plusieurs textes de science-fiction produits au Québec entre 1980 et 1984, période d'affirmation et de professionnalisation de la science-fiction québécoise², se rassemblent autour d'une poétique de la rêverie. Les ouvrages représentatifs de cette tendance sont : « Loin des vertes prairies » et « Exode 5 » de Daniel Sernine; *La planète amoureuse*, « Le cœur du monde bat encore » et « 2500 » de Jean-François Somcynsky; *Les légendes de Virnie* de René Beaulieu; « Hypercruise » de Michel Lamontagne puis finalement *Le silence de la Cité* d'Élisabeth Vonarburg.

Les textes sélectionnés ont tous été écrits entre 1980 et 1984, période significative puisqu'elle marque l'émergence institutionnelle de la science-fiction au Québec. À cette époque, la science-fiction québécoise se distingue du milieu littéraire pour s'instituer en tant que genre à part entière, ce qui permet une plus grande publication, une plus grande diffusion, donc une plus grande connaissance des textes de science-fiction québécoise. Les directions littéraires assumées dans les revues et les prix attribués à cette époque valorisent plusieurs textes qui mènent à la rêverie et établissent les fondations de cette tendance. Pour bien comprendre l'impact de cette époque sur le milieu de la science-fiction québécoise, voici d'abord un bref survol historique.

Au Québec, avant 1974, il existe des récits se rapprochant de la science-fiction; cependant, aucune institution n'en anime la diffusion de manière systématique.. Rien n'est explicitement relié à la science-fiction telle qu'elle existe au même moment en France, en Angleterre ou aux États-Unis. Aucune collection, aucune maison d'édition, aucune revue ne se consacre à ce genre. En fait, étant donné l'absence d'un lectorat et d'un milieu éditorial spécifique à la science-fiction, il est

² Rita Painchaud, *La constitution du champ littéraire de la science-fiction au Québec (1974-1984)*, Mémoire présenté à l'Université du Québec à Trois-Rivières comme exigence partielle de la maîtrise en études littéraires, Trois-Rivières, Québec, 1989, p. 2.

difficile d'établir un corpus exact d'ouvrages se référant à l'imaginaire de la science-fiction durant cette période. D'après les travaux de Rita Painchaud, de 1839 à 1972, sept textes, une pièce de théâtre et deux séries de fascicules peuvent être rattachés à la science-fiction avant son existence officielle au Québec (voir tableau 1, p. 3), alors que Michel Lord en dénombre onze (voir tableau 2, p. 3). L'adjonction de ces textes à l'historique de la science-fiction québécoise s'est faite après la constitution même du genre, autrement dit, les théoriciens se sont intéressés aux textes se rapprochant de la science-fiction écrits avant l'instauration du genre une fois celui-ci bien défini dans le panorama de la littérature québécoise. Il s'agit donc de proto-science-fiction.

Tableau I.1

Liste des ouvrages s'apparentant à la science-fiction selon Rita Painchaud (1839-1972)³

1839 : <i>Mon voyage à la lune</i> , Napoléon Aubin
1895 : <i>Pour la patrie. Roman du XX^e siècle</i> , Jules-Paul Tardivel
1922 : <i>Marcel Faure</i> , Jean-Claude Harvey
1953 : <i>Défricheur de Hammada</i> , Guy-René de Plour (pseudonyme de Armand Grenier)
1949 : <i>Les aventures futuristes de deux savants canadiens-français</i> , Louis Champagne et Paul Verchères, Police-Journal.
1960 : <i>Les aventures étranges de l'agent IXE-13</i> , Pierre Saurel, Police Journal ⁴ .
1962 : <i>Si la bombe m'était contée</i> , Yves Thériault
1967 : <i>Les nomades</i> , Jean Tétreau
1967 : <i>Api 2967</i> , Robert Gurik (théâtre)
1972 : <i>Les tours de babylone</i> , Maurice Gagnon

³ Rita Painchaud, *op. cit.*, p. 35-50.

⁴ Les aventures étranges de l'agent IXE-13 existent depuis 1947, mais 1960 marque le début des aventures spatiales de IXE-13.

Tableau I.2

Liste des ouvrages s'apparentant à la science-fiction selon Michel Lord (1839-1967)⁵

1839 : <i>Mon voyage à la lune</i> , Napoléon Aubin
1895 : <i>Pour la patrie. Roman du XX^e siècle</i> , Jules-Paul Tardivel
1916 : <i>Similia Similibus</i> , Ulric Barthes (récit encadré par <i>les Aventures extraordinaires de deux Canayens</i>)
1918 : <i>Charivari littéraire et scientifique</i> , Jules Jéhin
1926 : <i>la Cité dans les fers</i> , Ubald Paquin
1944 : <i>Erres boréales</i> , Florent Laurin (pseudonyme de Armand Grenier)
1946 : <i>Eutopia. Le monde qu'on attend</i> , Jean Berthos.
1953 : <i>Défricheur de Hammada</i> , Guy-René de Plour (pseudonyme de Armand Grenier)
1962 : <i>Si la bombe m'était contée</i> , Yves Thériault
1964 : <i>Segoldiah!</i> , André Ber
1967 : <i>Les nomades</i> , Jean Tétreau

La littérature de science-fiction québécoise prend naissance officiellement en 1974, année de naissance du premier fanzine⁶ de science-fiction au Québec : *Requiem*. Dirigée par Norbert Spehner, il s'agit de la première publication dont l'existence a été suffisamment longue pour que puisse se développer le genre et de fait, *Requiem* fut publié durant cinq années, soit jusqu'en 1979. R. Painchaud baptise cette époque : « phase de regroupement (1974-1979), sous l'enseigne du fanzine *Requiem*, qui marque une rupture avec l'institution littéraire légitimée et l'enclenchement du processus d'autonomisation du champ de la science-fiction au Québec [...].⁷ »

L'objectif avoué, tel que Spehner l'indique dans l'« Anti-éditorial » du premier numéro, est de « faire de *Requiem* un point de ralliement pour les fans francophones en Amérique du Nord⁸ ». L'accent est donc mis sur la création d'un

⁵ Michel Lord, *Anthologie de la science-fiction québécoise contemporaine*, Montréal : Bibliothèque québécoise, 1988, 265 p.

⁶ Un fanzine est un magazine écrit et édité par des fans, des amateurs.

⁷ Rita Painchaud, *op. cit.*, p. 2.

⁸ Norbert Spehner, « Anti-éditorial », *Requiem*, vol. 1, n°1, 1974, p. 4.

public d'amateurs, puis d'écrivains, *Requiem* devenant ainsi leur première tribune de science-fiction au Québec : « La science-fiction québécoise existe aujourd'hui parce qu'il y a des auteurs, des éditeurs et un public d'amateurs, tout restreint qu'il soit.⁹ » Durant cette période, le prix Dagon est créé par l'équipe de *Requiem*.

La phase suivante, nommée « expansion soudaine », couvre les années 1979 et 1980. Toujours selon Painchaud, cette étape est « principalement caractérisée par le développement du réseau de production - création de deux revues et d'une collection de science-fiction – et la mise en place de nouvelles structures institutionnelles visant la consécration des pairs¹⁰ ». À cette époque, *Requiem* devient la revue professionnelle *Solaris*; puis, la revue *Imagine...* est créée, de même que la collection « Chronique du futur » aux éditions Le Préambule. Le premier congrès¹¹ Boréal a lieu. Deux prix existent : le prix Boréal et le prix Solaris (anciennement Dagon). La nouvelle de René Beaulieu, « Le geai bleu », incluse dans le recueil *Les légendes de Virnie*, remporte le prix Solaris en 1980.

De 1981 à 1984, il est question de la phase d'affirmation et de professionnalisation, « au cours de laquelle la diversification des lieux de publication se poursuit [...]. Le discours de légitimation s'étoffe, l'appareil de consécration se consolide et l'institution littéraire manifeste les premiers signes d'une reconnaissance¹² ». Aux instances de publications et de reconnaissance déjà mises en place s'ajoutent Le Grand Prix de la science-fiction et du fantastique québécois associé à l'*Année de la science-fiction et du fantastique québécois*, un ouvrage de

⁹ Jean-Marc Gouanvic, « La science-fiction québécoise dans son histoire : quelques remarques rétrospectives et prospectives », *Imagine...* vol. 10, n° 49, septembre 1989, p. 53.

¹⁰ Rita Painchaud, *op. cit.*, p. 2.

¹¹ Traduction libre du concept des *conventions*, réunions de fans de science-fiction.

¹² Rita Painchaud, *op. cit.*, p. 2.

référence qui répertorie et commente toutes les publications de fictions et de théorie reliées à la science-fiction et au fantastique¹³.

Durant cette époque, le prix Solaris est offert à J.-F. Somcynsky pour « 2500 » (1981), à Daniel Sernine pour « Loin des vertes prairies » (1982) et à Michel Lamontagne pour « Hypercruise » (1984). « Le geai bleu », de René Beaulieu, gagne le prix de la meilleure nouvelle à Boréal en 1981, alors que c'est « Le cœur du monde bat encore », de Jean-François Somcynsky qui le remporte en 1982¹⁴. Les *Légendes de Virnie* de René Beaulieu sont couronnées « meilleur recueil de science-fiction », et *Le silence de la Cité* d'Élisabeth Vonarburg est nommé « meilleur roman de l'année » à Boréal en 1982.

Toutes ces œuvres primées et reconnues par le milieu même de la science-fiction témoignent d'un désir de valoriser l'écriture de textes qui mènent à la rêverie, une tendance qui se poursuit même hors du circuit de reconnaissance, avec *La planète amoureuse*, par exemple, ou « Exode 4 » de Daniel Sernine. La plupart de ces textes proviennent de *Solaris* ou de volumes qui ont été édités à l'intérieur de collections dirigées par l'ancien rédacteur en chef de *Requiem / Solaris*, Norbert Spehner.

À cette époque, *Imagine...* met l'accent sur l'expérimentation littéraire en science-fiction, de même que sur les articles critiques et théoriques. Des thèmes sont proposés aux auteurs (le Nord¹⁵ et l'érotisme¹⁶, par exemple), et différents formats

¹³ De plus, en 1983, Daniel Sernine, auteur de science-fiction et de fantastique, devient le directeur de la collection « Jeunesse-Pop » aux Éditions Paulines, maintenant Médiaspaul. Cette nomination favorise grandement la diffusion du fantastique, du *fantasy* et de la science-fiction chez les jeunes lecteurs. En fait, la littérature jeunesse occupe une grande part du marché de la science-fiction québécoise, mais la présente étude se concentre sur le marché dit « adulte ».

¹⁴ Ex æquo avec *Le chemin des fleurs* de Joël Champetier. Nous n'avons pas intégré cette nouvelle à notre corpus, mais elle aurait très bien pu y trouver sa place, puisqu'il s'agit de l'histoire d'un homme hospitalisé qui s'évade de cette condition en projetant son esprit dans un essaim d'abeilles. Il essaie, ainsi, de recouvrer une certaine liberté.

¹⁵ « Spécial Nord », *Imagine...* 10.

sont explorés, comme le texte bref¹⁷ et le poème¹⁸. Les limites du langage sont transcendées, comme dans ce récit hyper-féminisé, « La dernière personnage¹⁹ », où tous les noms, pronoms et articles sont au féminin. En fait, *Imagine...* travaille surtout à analyser et repousser les frontières de la science-fiction tant sur le plan du langage, de la mise en page que du propos²⁰. La tendance vers la poétique de la rêverie paraît donc plus forte chez *Solaris* et ses publications dérivées que chez *Imagine...* .

Le chapitre un portera sur la jonction entre la poétique de la science-fiction et la poétique de la rêverie. Dans un premier temps, nous tâcherons de voir comment les éléments de nouveauté et le *novum* définissent la science-fiction, tout en permettant l'émergence du *sense of wonder* (sentiment d'émerveillement) chez le lecteur, pour ensuite présenter le concept de la rêverie et son application au texte de science-fiction. Dans le chapitre deux, l'accent sera mis sur le discours du paradigme absent afin de montrer que les sources de la rêverie se trouvent à l'intérieur même du texte de science-fiction. Le chapitre trois sera dédié à l'analyse thématique de la rêverie dans les œuvres du corpus. Nous verrons donc qu'il existe des rêveries de lieux, des rêveries autour du corps et des rêveries d'évasion. La rêverie en science-fiction s'inscrit ainsi autant dans le discours que dans le récit.

¹⁶ « Spécial science-fiction et érotisme », *Imagine...* 17 et *Imagine...* 18.

¹⁷ « Spécial Nouvelles brèves », *Imagine...* 16.

¹⁸ Par exemple « L'androïde », « Pendant sa visite », « Cette masse », « Le colonel Karr », de Georges-Henri Cloutier, parus dans *Imagine...* 16 et les poèmes de Jean O'Neil, « Écrilibrisme », « Tempstation », « Occulpassion », « L'étourneau et le sansonnet », « Apprèhistoire », publiés dans *Imagine...* 21.

¹⁹ Michel Bélil, « La dernière personnage », *Imagine...*, vol. 1, n° 3, mars-mai 1980, p. 54-55.

²⁰ Voir l'appendice B, à la page 130, pour la liste des numéros thématiques de la défunte *Imagine...* .

CHAPITRE I

L'ÉTRANGETÉ, À LA SOURCE DE LA RÊVERIE EN SCIENCE-FICTION

1.1 Introduction

L'émerveillement, le *sense of wonder* et l'effet de science-fiction sont des termes utilisés pour désigner le sentiment de découverte qui domine lorsqu'il est question de la réception de la science-fiction, autant chez les théoriciens que chez les lecteurs du genre. La base même d'un texte de science-fiction est de présenter les conséquences qui découlent de l'avènement d'un élément de nouveauté de nature sociale ou techno-scientifique, appelé *novum*, conséquences qui sont soit positives (amélioration sociale, progrès, bénéfices des sciences et technologies), soit négatives (destruction de l'environnement, guerres, déshumanisation, par exemple). Que les réactions soient bénéfiques ou nuisibles, peu importe, car le charme de la science-fiction réside dans l'inconnu qu'elles amènent.

Toutefois, le lecteur ne reste pas passif devant cet inconnu : il contribue à son élaboration, car on lui présente des données étranges et nouvelles qu'il doit imaginer. Il prend une part active dans le processus de constitution de l'imaginaire de la science-fiction. Il se sert de ses expériences et de ses connaissances pour mieux se

représenter les innovations que le texte lui soumet. Il est question de rêverie lorsque l'imagination de l'univers de la science-fiction fournit au lecteur un espace dans lequel il souhaite laisser vagabonder son esprit en toute quiétude, même une fois le livre refermé.

Les outils essentiels à la mise en place d'un milieu imaginaire propice à la rêverie relèvent beaucoup plus du discours que des thèmes. Certes les extra-terrestres, l'espace, la découverte de planètes, le voyage spatio-temporel, les robots et les machines fournissent un environnement propice à la rêverie, mais ils seront inefficaces ou perdront leur potentiel onirique s'ils ne sont pas soutenus par une structure et des éléments textuels appropriés. La rêverie en science-fiction est le résultat d'un processus cognitif qui part de la compréhension des codes du texte de science-fiction menant à la construction de l'univers fictif jusqu'à la perception de l'effet onirique chez le lecteur, effet créé par la distanciation entre le réel et cet univers.

La présentation des théories de K. Amis, D. Suvin et R. Bozzetto permettra, dans un premier temps, de circonscrire comment l'étrangeté et le facteur de nouveauté, ici appelé *novum*, définissent le récit de science-fiction. Ensuite, l'étude des écrits de W. Touponce, de G. Bachelard et de W. Iser servira à exposer le phénomène de la rêverie en science-fiction, de son inscription dans le texte jusqu'à l'importance du *novum* dans la construction d'une rêverie.

1.2 Étrangeté et rêverie en science-fiction

La science-fiction est une écriture de l'ailleurs : ailleurs dans le temps, ailleurs dans l'espace, ailleurs dans la technologie. Elle est, par conséquent, écriture de l'étrangeté : l'ailleurs est autre, différent; il intègre des éléments de nouveauté (*novum*) tout en gardant certaines correspondances avec le réel. Face au texte mimétique dont le contexte est accepté d'emblée, ou sinon plus facilement vérifiable, le récit de science-fiction présente un degré de difficulté supplémentaire. En effet, le lecteur est confronté à des référents qui ne prennent pas racine dans le réel, mais plutôt dans l'imaginaire, sans toutefois paraître invraisemblables. Au fil de la lecture, ils installent un contexte d'étrangeté, puisque le monde qu'ils décrivent s'avère différent du monde contemporain, principalement sur le plan techno-scientifique²¹. Aussi, autant ces référents peuvent-ils rendre la lecture plus ardue au néophyte, autant ce sont eux qui facilitent l'émergence du sentiment de rêverie en science-fiction.

1.2.1 Définir la science-fiction

La caractéristique principale d'un texte de science-fiction est le *novum*, c'est-à-dire un élément de nouveauté dont l'existence serait impossible dans une fiction mimétique ou réaliste. Peu importe que le récit soit basé dans le passé ou le futur ou qu'il repose sur une uchronie, peu importe que les implications du *novum* soient euphoriques ou dystopiques, le texte de science-fiction affiche toujours une différence par rapport au monde contemporain, et ce décalage entraîne un mélange

²¹ Les innovations techno-scientifiques prévalent souvent lorsqu'il est question de science-fiction, mais certains auteurs, comme Ursula Le Guin, ont préféré axer leur démarche littéraire sur les sciences humaines. En fait, peu importe le type de science à laquelle se rattache l'innovation, l'important reste la réflexion qu'elle entraîne.

d'étonnement et de réflexion nommé *cognitive estrangement* par Darko Suvin²², ou effet de distanciation²³.

En *fantasy* et en fantastique aussi, l'étonnement face à la nouveauté de l'univers proposé se ressent, mais les causes et les conséquences diffèrent. En *fantasy*, l'émerveillement est beaucoup plus magique : l'ailleurs se construit autour de la mythologie et ses représentants (elfes, fées, orques et trolls, par exemple). En littérature d'horreur et de fantastique, les fantômes, les vampires, les esprits et la mort hantent le récit et imposent le doute, le trouble et parfois un sentiment d'abjection. L'étonnement s'associe à l'inquiétude : à l'intérieur même du monde réel s'insèrent des figures qui dérangent la normalité. En science-fiction, le *novum* entraîne la curiosité, puisqu'il représente quelque chose de nouveau, ainsi qu'une réflexion portant sur ses implications et sur la remise en question de la réalité.

Kingsley Amis est l'un des premiers à avoir défini la science-fiction par la présence dans le texte d'innovations techno-scientifiques :

[...] un ouvrage de science-fiction est un récit en prose traitant d'une situation qui ne pourrait se présenter dans le monde que nous connaissons, mais dont l'existence se fonde sur l'hypothèse d'une innovation quelconque, d'origine

²² Le terme est au centre de la réflexion de Darko Suvin (*Metamorphoses of Science Fiction : On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven and London : Yale University Press, 1979, 317 p.) et se trouve traduit par « effet de distanciation » dans *Pour une poétique de la science-fiction : Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire* (Montréal : Presses de l'Université du Québec, 1977, 225 p.). Gary Westfahl parle aussi de l'*estrangement* en science-fiction, « but simply to indicate that readers can find it estranging or irritating when an author uses words they do not understand » (Gary Westfahl, « Words of Wisdom : The Neologisms of Science Fiction », in Iusser, George et Eric S. Rabkin (dir.), *Styles of creation. Aesthetic Technique and the Creation of Fictional Worlds*, Athens: The University of Georgia Press, 1992, p. 231).

²³ Nous ajouterons même que cet étonnement est un fort vecteur d'émotion, ce qui peut sembler particulier dans le cadre d'un genre littéraire associé à la science et donc supposé rationnel. Devant un texte à tendance utopique et progressiste, le lecteur s'émerveillera des possibilités de l'homme et de la science. Avec un texte véhiculant des idées dystopiques, déception et pessimisme surgiront.

humaine ou extra-terrestre, dans le domaine de la science ou de la technologie, disons même de la pseudo-science ou de la pseudo-technologie²⁴.

L'hypothèse crée l'innovation et l'innovation caractérise la science-fiction. Seulement, l'insertion de l'élément de nouveauté dans un texte ne transforme pas automatiquement ce dernier en science-fiction. Un texte de *fantasy* ou de réalisme magique²⁵ peut intégrer des innovations, mais elles n'exercent pas essentiellement une influence cognitive sur l'environnement de la fiction : « Inventer un moyen de transport instantané, ou une fleur précognitive, dans un univers de conte, ce n'est pas spéculer, c'est jouer avec les règles du conte.²⁶ » En ce cas, les innovations relèveront de la magie, du spontané, du ludisme, principalement. Toutefois, si l'élément de nouveauté et sa technologie influencent l'univers du récit et qu'ils jouent un rôle clef dans l'évolution de la trame narrative, alors l'effet provoqué par la distanciation inhérente à la science-fiction peut se faire ressentir. L'innovation d'ordre technoscientifique ou liée aux sciences humaines doit se développer de façon à provoquer une réaction ou une réflexion; un processus cognitif doit structurer sa mise en place.

À partir de ce point, il est tentant de faire un parallèle entre la création d'un texte de science-fiction et, pour rester dans un thème semblable, la résolution d'un problème à l'aide de la démarche scientifique, qui consiste à observer un phénomène, poser une hypothèse, la transformer en question et tenter de trouver une réponse au problème posé. D'une observation ou d'un constat du monde contemporain découle donc une hypothèse à saveur scientifique : « Et si... (l'homme devenait robot, par exemple) ? », qui mène au *novum*. Le texte consiste à mettre en mots les conséquences possibles de l'hypothèse de départ. Il devient un lieu

²⁴ Kingsley Amis, *L'univers de la science-fiction*, Paris : Petite Bibliothèque Payot, 1962, p. 7.

²⁵ Le réalisme magique est un genre littéraire dont la narration se situe dans le monde contemporain, mais où des éléments magiques, comme une cafetière qui s'envole, sont représentés sans pour autant influencer le fonctionnement du paradigme décrit par la fiction.

²⁶ Roger Bozzetto, *L'obscur objet d'un savoir - Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence : Université de Provence, 1992, p. 18.

d'expérimentation, d'où l'importance de certaines techniques discursives qui viennent soutenir l'élément de nouveauté²⁷. Comme le souligne D. Suvin : « Le point de départ de la science-fiction est donc une hypothèse fictive (« littéraire ») développée avec une rigueur totalisatrice (« scientifique »).²⁸ » Les caractères scientifiques et fictifs de la science-fiction se retrouvent ainsi au-delà du seul nom qui couronne le genre, ils s'inscrivent dans les méthodes mêmes de la conception du texte.

De façon plus détaillée, Suvin propose trois critères de « science-fictionnalité » : la distanciation face au réel, la visée cognitive et la recherche de *novum*. À toutes les étapes, son attitude reste très scientifique. D'abord, il pose le texte de science-fiction et l'univers qu'il raconte en tant qu'objet d'observation de l'environnement contemporain. Le récit de science-fiction reproduit le réel selon ses propres codes et permet de l'envisager sous un nouvel angle, souvent étrange, parfois insolite. La distanciation correspond à une « manière de traiter la fiction comme si elle était un fait empirique, [et] amène à confronter un système normatif fixe -[...] avec une perspective qui implique un nouvel ensemble de normes²⁹ ». Le destinataire perçoit plus fortement la différence entre le réel et ce qu'il lit puisque la fiction transforme l'environnement historique ou actuel selon de nouvelles normes. L'effet de distanciation, puisqu'il modifie la perception du connu, devient ainsi une condition élémentaire à la forme du texte :

Dans cet esprit, on peut définir la science-fiction [...] comme récit de fiction déterminé par un procédé littéraire essentiel : la présence d'un temps, d'un lieu et/ou de personnages qui sont 1) *radicalement différents* ou au moins *surprenamment différents* des temps, lieux et personnages empiriques de la fiction « mimétique » ou réaliste; 2) qui néanmoins - dans la mesure où ils diffèrent d'autres genres « fantastiques », c'est-à-dire dépourvus de validation empirique - sont perçus en même temps comme *non impossibles* dans le cadre

²⁷ Les techniques discursives seront abordées dans le second chapitre.

²⁸ Darko Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction : Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal : Presses de l'Université du Québec, 1977, p.13.

²⁹ *Ibid.*, p. 14.

des normes cognitives (cosmologiques et anthropologiques) de l'époque de l'auteur. Ce qui veut dire que la science-fiction est – *potentiellement* – le lieu d'une puissante *distanciation*, laquelle se trouve validée par le prestige et le pathos particuliers aux systèmes normatifs de notre moment historique³⁰.

Plutôt que de traiter de distanciation, Marie-Laure Ryan³¹ propose le principe de l'écart minimal. Dans un texte de science-fiction, tout ce qui appartient à l'univers fictionnel doit être assez près de la réalité pour que le lecteur puisse se le représenter, tout en étant suffisamment éloigné pour créer un effet d'étrangeté. Une part de réel s'avère nécessaire pour établir une fiction puisqu'elle sert de base comparative. Plus l'écart est grand entre les pôles de la fiction et du réel, plus le récit s'apparente aux littératures de l'ailleurs imaginaire, telles la science-fiction ou le fantastique; plus l'écart est restreint, plus il relève des fictions réalistes. En science-fiction, le texte doit toutefois rester logique et non magique, à l'opposé du *fantasy*, d'où l'importance de l'adjectif « minimal ». Quelle est donc alors la distance suffisante pour qu'un récit soit encore vraisemblable malgré les éléments de nouveauté et d'étrangeté qui y sont parsemées ?

Selon Saint-Gelais, l'écart minimal s'expose ainsi : « [...] d'une part, l'irréductible différence qui sépare la fiction, toute fiction, de la réalité; d'autre part, l'impossibilité de concevoir une fiction qui soit complètement coupée de la réalité.³² » Le réel reste un paramètre essentiel d'évaluation de la science-fictionnalité du texte car l'imaginaire y tire ses références primaires. Ainsi, le rôle du lecteur est d'évaluer la différence entre le réel et l'ailleurs puisqu'il perçoit la distance entre la deux.

³⁰ *Ibid.*, p. 2.

³¹ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington : Indiana University Press, 1991, 291 p.

³² Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec : Nota Bene, 1999, p. 214.

Chez Suvin, le concept de distanciation est indissociable de celui de cognition. Si le texte observe une certaine norme, il la remet aussi en question. Il ne s'agit pas seulement d'une « réflexion *de* la réalité, mais aussi [d'] une réflexion *sur* la réalité³³ ». L'intérêt de la science-fiction est de porter un regard nouveau sur les connaissances passées, présentes et même futures en proposant un contexte différent du monde connu. En y transposant certains paramètres, il devient possible de les voir autrement.

L'aspect cognitif s'étend même au potentiel « éducatif » du récit. Le *novum* change la réalité, et le texte sert de mode d'emploi au lecteur afin qu'il comprenne les conséquences découlant de l'innovation. On revient ici à l'étape « développement » de la démarche scientifique. Cognition, savoir et apprentissage s'entremêlent dans le but de mettre en valeur la curiosité, les craintes et les espoirs de l'homme. À ce titre, l'aspect cognitif devient un élément esthétique du texte, car il modèle le récit : « Dans un tel processus de connaissance, la cohérence des extrapolations, la précision des analogies et la richesse des références deviennent des facteurs esthétiques.³⁴ »

Pour que le sens du *novum* soit substantiel, il doit être soutenu par tous les éléments du récit, sinon il n'est qu'un objet de curiosité sporadique, sans autre portée que l'étonnement. En fait, l'univers de science-fiction doit se présenter comme pouvant être réalisé, ou avoir été réalisé³⁵ : « Ainsi, la spéculation pourra-t-elle apparaître non comme une variation simplement ludique, mais comme fiction mimétique d'un possible (*an alternate world, a world of if*).³⁶ » Fiction mimétique et science-fiction se ressemblent donc sur le plan de la structure : dans l'un et l'autre

³³ Darko Suvin, *op. cit.*, p. 17.

³⁴ *Ibid.*, p. 20.

³⁵ Ce qui distingue encore la science-fiction des autres genres existants. *Fantasy* et fantastique ne prétendent pas être des potentialités réalisables. Ainsi, les éléments de nouveautés introduits dans le texte n'ont pas besoin de voir leur existence prouvée. Ils participent de l'environnement du texte, mais ne sont pas nécessairement le fruit d'une réflexion sur le réel.

³⁶ Roger Bozzetto, *op. cit.*, p. 18.

cas, l'environnement textuel est plausible et logique. Telle est la force de la science-fiction : proposer l'ailleurs avec une telle vraisemblance qu'il semble exister. Ainsi, des ouvrages comme *Aliens and Alien Societies : A Writer's Guide to Creating Extraterrestrial Life-Forms*³⁷ se consacrent à la présentation des données scientifiques de base de notre époque, autant en biologie qu'en astronomie et en chimie, afin de fournir aux écrivains les prédicats à partir desquels ils peuvent élaborer leur fiction pour que le tout soit plausible.

L'univers de science-fiction doit avoir une consistance semblable au réel pour soutenir les implications du *novum*. Le lieu imaginaire est présenté comme une réalité et demande le même sérieux quant aux problématiques qui y sont développées. C'est pourquoi Bozzetto parle d'effets de réel (une expression qu'il a empruntée à Barthes) :

Pour qu'une spéculation présente une vertu cognitive, il est donc nécessaire qu'elle prenne corps dans un monde représenté qui ait lui-même la consistance et la cohésion des mondes mimétiques, afin que la distanciation, comme l'innovation, n'aient pas pour conséquence l'impossibilité d' 'effets de réel'.³⁸

Les effets de réel servent aussi de support au *novum*, l'environnant d'éléments quotidiens afin que sa nouveauté en soit accentuée. Si tout, dans un texte de science-fiction, était nouveau et étranger, la compréhension en serait impossible. Il faut que le *novum* baigne dans un environnement où le lecteur puisse quand même trouver des repères. Elizabeth Vonarburg parle ici de contraste : « Ces éléments familiers, par *contraste*, vont mettre en relief et permettre de mieux repérer les éléments nouveaux,

³⁷ Stanley Schmidt, *Aliens and Alien Societies. A Writer's Guide to Creating Extraterrestrial Life-Forms*, Cincinnati : Writer's Digest Books, 1995, 226 p.

³⁸ Roger Bozzetto, *op. cit.*, p. 18.

surprenants, voire déconcertants.³⁹ » Le sens qu'implique la présence du *novum* devient par conséquent plus compréhensible.

Si le *novum* est au centre de la compréhension et de l'élaboration du texte de science-fiction, le rôle que lui donne Darko Suvin est toutefois éducatif et normatif. Suvin reste très ancré dans la méthode scientifique et ne semble accorder de valeur qu'aux textes qui *enseignent* quelque chose, qui permettent la compréhension scientifique du *novum*. Seulement, si le propos est mal amené, le récit peut tomber dans un didactisme particulièrement ennuyeux. Suvin axe la science-fiction sur la démonstration et l'acquisition d'un savoir, en omettant presque le potentiel imaginaire et créatif de l'entreprise. Il admet toutefois un certain potentiel onirique à la science-fiction, mais encore là il s'agit d'une rêverie scientifique, comme le fait remarquer W. F. Touponce : « [...] the reader's role in SF narration, as postulated by Darko Suvin, leaves no room for reverie. Curiously, however, Suvin does affirm that SF is a form of critical daydreaming which educates us to compare its possibilities with historical actuality.⁴⁰ »

La poétique de la science-fiction souligne la nécessité de la vraisemblance liée au genre. La poétique de la rêverie traite surtout du potentiel imaginaire du texte, de la sublimation, de la naissance de l'image, du sentiment poétique chez l'écrivain et le lecteur. L'effet esthétique est le résultat d'un acte de communication entre le texte et le lecteur qui actualise le sens du texte en l'évaluant par rapport au réel. L'expérience de lecture devient alors plus cognitive. Ces trois théories d'apparences distinctes se rejoignent afin de permettre l'émergence d'une poétique de la rêverie en science-fiction. La poétique de la science-fiction selon Suvin fournit l'encadrement cognitif nécessaire au texte de science-fiction. L'effet esthétique permet de donner un sens au

³⁹ Élisabeth Vonarburg, *Comment écrire des histoires : guide de l'explorateur*, Beloeil : La lignée, 1986, p. 40.

⁴⁰ William F. Touponce, *Ray Bradbury and the Poetics of Reverie : Fantasy, Science Fiction and the Reader*, Ann Arbor, Michigan : UMI Research Press, 1984, p. 55.

texte qui décrit pourtant un univers constitué d'inconnues, à partir duquel le lecteur se trouve en mesure de percevoir des images inspirant la rêverie.

1.2.2 Rêver la science-fiction

Un texte de science-fiction se distingue des autres genres textuels par la présence d'un *novum*. En plus d'être essentiel à la structure narrative du récit science-fictionnel, le *novum*, en tant qu'élément d'étrangeté, active l'imagination du lecteur. Il est la clef d'entrée vers un autre monde que le lecteur, non seulement est invité à imaginer, mais à la création duquel il est essentiellement et intimement lié. Sans lui, l'univers présent dans le récit de science-fiction ne saurait prendre vie de façon autonome. En tant que destinataire, le lecteur est là pour actualiser le récit et donner forme à son environnement. En outre, c'est à partir de ses désirs et de ses réflexions, stimulés par le *novum*, que le lecteur élabore les mondes imaginaires.

La particularité du texte de science-fiction réside dans la rêverie qu'il engendre. Une fois que le lecteur a recréé le monde fictif, il ressent l'envie de s'en imprégner, de l'observer et de l'admirer. Autant cette expérience peut rester intérieure (« They [les lecteurs] seek satisfaction in the richness and sensuous exuberance of the imagined world⁴¹ »), autant elle peut mener à la création d'autres textes, phénomène assez courant dans le milieu de la science-fiction, québécoise ou non. *La cage de Londres* de Jean-Pierre Guillet, paru en 2003, par exemple, s'inscrit en tant que suite à *La guerre des mondes*, de H.G. Wells, publié en 1898, tandis que *Psychohistoire en péril* de Donald Kingsbury, édité en 2004, reprend l'univers composé par Isaac Asimov dans sa trilogie *Fondation* publiée sous forme

⁴¹ *Ibid.*, p. xii.

romanesque entre 1951 et 1953 (pour les versions originales américaines)⁴². L'existence de suites écrites par des auteurs différents démontre le désir de certains de prolonger l'expérience engendrée par le récit de science-fiction et de faire vivre encore le monde qu'ils ont créé, monde qui n'appartient pas au réel et dont la seule expression se trouve dans l'imaginaire.

La rêverie devient une réaction importante chez le lecteur de science-fiction, toutefois elle ne se déclenche pas magiquement à la suite de la perception du *novum*. Elle découle d'une interaction entre le texte et le lecteur. Dans son ouvrage sur Ray Bradbury, William F. Touponce se penche sur l'expérience de la rêverie, de son point d'émergence dans le texte à son expression chez le lecteur et ce, autant en fantastique, en science-fiction que dans les utopies. Selon lui, l'action d'imaginer un univers différent du réel est à la base d'un texte de science-fiction (ou de fantastique) et l'approche phénoménologique, la meilleure façon de cerner cette action : « Since phenomenology is the philosophy of life-worlds, it is ideally suited to such a task. Its very techniques and methods are designed not to be reductive, but rather to uncover the network of hidden intentionnal processes by which we inhabit the horizons of the world.⁴³ »

La phénoménologie consiste à représenter l'objet, la chose, par la description des perceptions de la chose même, donc des phénomènes que nous percevons, sans utiliser de concept particulier, afin d'exposer les structures transcendantes de la conscience. Selon Touponce, décrire l'élaboration d'un monde imaginaire permet d'y montrer l'implication du lecteur : « (...) only a phenomenological account is capable

⁴² Après cette trilogie initiale, Asimov lui-même a poursuivi le cycle de Fondation, avec *Fondation foudroyée* (1982), *Terre et Fondation* (1986) et *L'aube de Fondation* (1988) (année de publication des versions originales américaines).

⁴³ *Ibid.*, p. xii.

of treating adequately the irreducible nature of fantastic worlds by describing precisely how such worlds are built up in the reading process.⁴⁴ »

Ainsi, l'étude de l'effet esthétique théorisé par Wolfgang Iser permet d'observer la construction de l'univers du récit de science-fiction à partir des données préstructurées par le texte, un univers qui constitue, en fin de compte, un terrain propice à l'émergence d'une rêverie telle que pensée par Bachelard. Comme Touponce le souligne : « This working method [l'usage des théories isérienne et bachelardienne] will link the nature of reverie as an aesthetic response to a fantastic world with more historical notions of relationship between literature and society.⁴⁵ » Dans un premier temps, la présentation de la rêverie selon Bachelard permet de comprendre l'expérience de la lecture, soit la réaction émotive, voire sensuelle, du lecteur face au texte. Ensuite seront soulignés les principaux éléments de l'acte de lecture chez Iser afin de montrer que la rêverie est le résultat d'une relation dynamique entre le lecteur et le texte.

1.3 La poétique de la rêverie selon G. Bachelard

Dans le monde de la parole, quand le poète abandonne le langage significatif pour le langage poétique, l'esthétisation du psychisme devient le signe psychologique dominant. La rêverie qui veut s'exprimer devient rêverie poétique.⁴⁶

Gaston Bachelard, *Poétique de la rêverie*.

La poétique de la rêverie étudie l'émergence de l'image poétique chez le lecteur. Ici, le rôle de la bibliothèque personnelle, c'est-à-dire l'étendue des connaissances d'un individu, et du savoir cognitif, soit un savoir plus intellectuel, a peu d'importance. C'est le pouvoir de sublimation de l'image qui se transforme en

⁴⁴ *Ibid.*, p. xii.

⁴⁵ *Ibid.*, p. xvii.

⁴⁶ Gaston Bachelard, *Poétique de la rêverie*, Paris : Presses Universitaires de France, 1961, p. 160.

rêverie qui s'avère intéressant. Dans la poétique de la rêverie, telle que la présente Bachelard, tout se passe dans l'imaginaire, dans la sensation. Un poète, un auteur, un écrivain, s'apprête à écrire. Son esprit divague. Un objet l'inspire. Des images se créent dans le monde qu'il s' imagine, et ces images se convertissent en mots, en textes, en poèmes, devenant ainsi des images poétiques. À leur rencontre, le lecteur sera lui aussi inspiré. L'image se sublimera et ses vapeurs se transporteront jusqu'à l'imaginaire du rêveur où naîtra un univers. Son esprit se promènera dans les mondes qu'il a construits à partir des images poétiques. Tout comme le poète, l'auteur ou l'écrivain, il fera l'expérience de la rêverie, mais non une rêverie passive où s'égare l'esprit. Il fera l'expérience de la rêverie poétique, « une rêverie que la poésie met sur la bonne pente, celle que peut suivre une conscience qui croît⁴⁷ », une rêverie qui ne se confond ni avec le sommeil, ni avec des rêvasseries errantes. Telle que la conçoit Bachelard dans son ouvrage *Poétique de la rêverie*, il s'agit d'un état créatif et esthétique dans lequel la conscience reste active.

1.3.1 La rêverie : un acte conscient

La notion de conscience est déterminante dans la définition de la rêverie poétique, car ni le rêve, ni la rêvasserie n'impliquent la présence d'un esprit actif dans leur expression. La rêvasserie, ce sont des pensées qui se dispersent, sans fil conducteur. Quant au rêve, il est subi durant le sommeil, dans un état d'inconscience. Seule la rêverie, et surtout la rêverie *poétique*, active la conscience, car elle motive l'écriture et la réflexion : « Notons d'ailleurs qu'une rêverie, à la différence du rêve, ne se raconte pas. Pour la communiquer, il faut l'*écrire*, l'écrire avec émotion, avec goût, en la revivant d'autant mieux qu'on la récrit.⁴⁸ » Ainsi, l'utilisation du langage pour dire et mettre en mots la rêverie poétique en fait un acte conscient. L'individu

⁴⁷ *Ibid.*, p. 5.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 7.

n'est pas dépassé par le pouvoir de l'image, il garde le contrôle parce qu'il est capable de verbaliser son expérience, de revenir dans le réel et d'exprimer ce qu'il a vécu. À partir des images poétiques qui lui sont données par une rêverie transcrite, le lecteur imagine un autre monde, à l'intérieur duquel il *sait* qu'il évolue, et il voyage ainsi entre l'image et le monde imaginaire qu'elle a engendré en lui.

Avec la rêverie, le rêveur est conscient de son état, c'est là le *cogito du rêveur* : « [...] je rêve le monde, donc le monde existe comme je le rêve.⁴⁹ » À l'opposé, le rêveur de nuit pourrait se décrire ainsi : « Je rêve le monde, donc le monde existe comme mon inconscient le rêve ». Le rêveur de nuit subit les images de l'inconscient. Le rêveur de rêverie, parce qu'il a créé consciemment son monde, en est le maître. Ce qui le compose est ce qui lui appartient, et il s'y sent en confiance. Imprégnant ce lieu imaginaire de tous ses pores, il n'en est pas extérieur. Il ne fait pas que l'imaginer, il est *dedans*, il habite son espace, qui finalement lui ressemble puisque constitué des impressions qui lui sont chères et bonnes. Par opposition, la vie réelle est morcelée et bouscule le lecteur qui doit s'adapter à ces impulsions. La vie en rêverie, elle, est malléable, paisible, intime, et Bachelard l'identifie au principe de l'*anima*.

La question de l'*anima* et de l'*animus* tels que pensée par C. G. Jung est primordiale chez Bachelard. Pour lui, le monde du rêve est lié à l'*animus*, soit le côté masculin de l'être humain. Par cela, il semble sous-entendre que le rêve est peu réconfortant, agressif et brusque, présentant des objets tranchants, des pics, des aspérités sur lesquels s'écorche le rêveur. La rêverie, par contre, est associée à l'*anima*, soit le principe féminin de l'âme. Douceur, bien-être, fluidité y sont rattachés, de même que l'accueil et l'ouverture. Circonscrire chez l'individu les zones d'influence de l'*anima* et de l'*animus* dans le cadre d'une poétique de la rêverie

⁴⁹ *Ibid.*, p. 136.

revient à la définir comme « doctrine d'une constitution d'être – une constitution d'être qui sépare l'être en *animus* d'une part, et en *anima* d'autre part⁵⁰ ». Par cette thèse, Bachelard cherche à représenter l'individu créateur comme un tout possédant en lui les principes féminins et masculins. La poétique de la rêverie devient une clef qui lui permet de distinguer ces deux états.

Selon Bachelard, non seulement la poétique de la rêverie développe une constitution d'être, mais elle permet aussi une croissance d'être. Dès qu'il y a prise de conscience, c'est-à-dire au moment où le rêveur sait que son esprit est en mode « rêverie poétique », il y a « un accroissement de conscience, une augmentation de lumière, un renforcement de la cohérence psychique⁵¹ ». Le lecteur enrichit son monde intérieur par les éléments textuels nouveaux que lui fournit le poète, l'auteur. Il absorbe l'image nouvelle et les champs de rêverie qu'elle ouvre, puis revient au texte avec un bagage imaginaire plus riche. Il s'agit d'une évolution d'être, d'une âme qui grandit au contact de la poésie. Chez Bachelard, la rêverie exerce un mouvement semblable à la respiration. Le rêveur est inspiré par une image, un objet ou une poésie; il en incorpore les éléments, puis il en expire un univers imaginé.

1.3.2 Les différents types de rêverie

La rêverie se décline sous plusieurs formes, chacune étant amorcée par un élément déclencheur différent. À la lecture de la *Poétique de la rêverie* de Bachelard, trois types de rêverie émergent : les rêveries d'objets, les rêveries vers l'enfance et les rêveries cosmiques. Lorsque la poésie met en scène des objets du quotidien (vase, assiette, meubles, ustensiles, etc.) semblant d'abord dénués d'intensité poétique, qu'elle les décrit, les encense, les poétise, et qu'à sa lecture naît une rêverie, alors

⁵⁰ *Ibid.*, p. 73.

⁵¹ *Ibid.*, p. 5.

nous pouvons dire qu'il y a rêverie d'objet. Étonnamment, les choses exotiques, qui proviennent de l'extérieur du monde familier, ne semblent pas favoriser la rêverie. Pour Bachelard, la « rêverie d'objet est une fidélité à l'objet familier⁵² », un peu comme si le poète rendait honneur à l'objet, le remerciait d'être avec lui, dans son quotidien.

Certains états peuvent aussi amorcer la rêverie. C'est le cas de l'enfance. Lorsque le rêveur avance sur la pente de l'enfance, il retourne à ses rêveries d'origine, aux images et sensations qui ont constitué ses archétypes fondamentaux. Il redécouvre ses solitudes premières, ces moments où il était seul à rêver du monde, dans ses imageries d'enfant : « Quand il rêvait dans sa solitude, l'enfant connaissait une existence sans limite. Sa rêverie n'était pas simplement une rêverie de fuite. C'était une rêverie d'essor.⁵³ » L'adulte qui retrouve ces rêveries reprend contact avec des images enjolivées de son enfance, belles et paisibles, des souvenirs tendres, et revient à sa solitude première.

Les rêveries cosmiques ne mettent pas seulement en scène un objet ou un état, mais tout le monde qui l'entoure : un univers complet s'élabore. Par *cosmos*⁵⁴, Bachelard entend non seulement le monde rêvé, mais aussi les structures qui le fondent, la pâte à partir de laquelle le rêveur travaillera, ceci afin d'ajouter de la substance au monde construit. Une image acquiert l'adjectif « cosmique » quand à elle seule elle ouvre la porte d'un univers entier, un monde qui appartient au rêveur car c'est lui qui l'a créé selon ses envies. L'imaginaire relié à l'eau, la terre, le feu et le vent amène une dimension plus historique et intemporelle à la rêverie et y joue

⁵² *Ibid.*, p. 143.

⁵³ *Ibid.*, p. 85.

⁵⁴ Ici, le mot *cosmos* peut porter à confusion. En science-fiction, il renvoie presque automatiquement à l'espace et son exploration, alors que chez Bachelard, il signifie l'ensemble d'une constitution onirique, à tendance réaliste ou non. Mais science-fiction et cosmos peuvent se rejoindre sous le regard de Bachelard. Rattaché à la science-fiction, le terme *cosmos* est l'équivalent du monde créé par l'auteur et que le lecteur tente de recréer à sa manière.

autant des rôles primaires que secondaires. Primaires, car ces mythes et images sont la source même de l'inspiration du moment de rêverie. À ce moment, l'individu rêve de la Nature et de ses Éléments. Secondaires, parce qu'ils contribuent à constituer l'espace de la rêverie principale et la soutiennent.

Depuis le début de l'humanité, un bagage sémiotique et mythologique s'est construit autour de ces Éléments. Ce ne sont pas des concepts vierges, ils sont riches d'images et de connotations; ce sont des « matières que de tout temps, l'homme a toujours imaginées pour soutenir l'unité du monde ⁵⁵ ». Le monde du rêveur s'enrichit donc lui aussi de ce savoir « cosmique » et gagne en substance, une substance dont le rêveur peut se nourrir, selon Bachelard.

La création d'une rêverie provient d'un besoin, d'un appétit de bien-être et d'apaisement. Lorsque le rêveur contemple son œuvre, il est chez lui. Il se repose dans sa création; il possède et habite le monde : « La corrélation du rêveur à son monde est une corrélation forte. C'est ce monde vécu par la rêverie qui renvoie le plus directement à l'être de l'homme solitaire. L'homme solitaire possède directement les mondes qu'il rêve. ⁵⁶ » Ils sont une partie de lui, et l'homme y voyage en terrain connu. Il se sent bien et se nourrit de ce bien-être, car c'est là le rôle de la rêverie telle que présentée par Bachelard : créer et admirer un monde de beauté et de calme, et s'y ressourcer. Le poète ou l'auteur transcrit ses propres moments de rêverie et le lecteur, en les lisant, enrichit son propre univers intérieur. L'expérience onirique est ici une expérience d'intériorité et de solitude qui reflète l'âme du rêveur : il s'agit de découvrir ce que recèle son imaginaire et de se laisser bercer par les images qui surviennent.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 151.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 136.

La rêverie de Bachelard s'inspire du réel, de l'historique et non d'un univers situé dans un espace-temps fictif. Pour créer une rêverie, il faut que l'objet appartienne à l'univers réel du rêveur. Il a pour rôle de réconforter le lecteur dans sa rêverie, de le rassurer dans son *cogito*. Il en est tout autrement en science-fiction, où c'est justement l'étrangeté de l'objet qui permet d'amorcer une rêverie. La rêverie en science-fiction est moins un voyage intérieur, aux tréfonds de l'âme, qu'un voyage vers les extrémités les plus exaltantes de son imagination. En science-fiction, il ne s'agit pas d'abord d'une rêverie vers soi, mais d'une rêverie vers l'extérieur, l'ailleurs et le futur (ce qui, toutefois, n'empêche pas la rêverie vers soi).

1.4 L'acte de lecture selon W. Iser

Chez Bachelard, la rêverie se vit sur le plan de l'émotion. Chaque image créée provient d'un souvenir intime qui s'exprime à travers la construction d'un univers siégeant dans l'imagination du lecteur. La notion de bien-être est primordiale. Il faut que ce monde soit beau et inspire au lecteur de bons sentiments pour qu'il conserve le désir de s'y retrouver. La rêverie devient un type de sublimation consciente⁵⁷ dans la mesure où le poète et le lecteur expérimentent leurs désirs et leur intériorité. Ils s'imaginent un univers fictif à partir des impressions et des sentiments qu'évoquent pour eux les images mais le tout reste dans l'abstraction, dans l'interprétation. Wolfgang Iser, lui, s'intéresse surtout à l'actualisation du texte par le lecteur. Tel que l'avance Toupance, la théorie de l'effet esthétique constitue en quelque sorte l'espace qui encadre la rêverie lorsqu'il est question de littérature de science-fiction.

⁵⁷ En ajoutant l'adjectif « consciente » au terme « sublimation », nous souhaitons lui enlever son côté psychanalytique. Le lecteur ne « subit » pas cette sublimation, il la vit de façon consciente puisqu'il a contribué de façon active à sa création.

L'acte de lecture chez Iser est à l'origine un acte de communication. Initialement, l'auteur, par le biais du texte, souhaite transmettre une vision particulière du monde; puis, une fois terminée, l'œuvre littéraire s'affranchit de son auteur. Elle contient en elle-même tous les éléments de sens nécessaires à son interprétation et reprend vie une fois mise en relation avec un interlocuteur qui, durant le processus de lecture, en révèle le sens. C'est cette interaction entre le texte et le lecteur qui amène l'effet esthétique. Déchiffrer un texte outrepassa la recherche de signification et la compréhension factuelle; il s'agit d'en élaborer et d'en ressentir le sens au fur et à mesure que se dévoilent les mots et les images.

L'effet esthétique est provoqué par la réaction du destinataire à la façon dont se construit le sens : « Le sens n'est plus à expliquer mais bien à vivre : il s'agit d'en ressentir les effets. ⁵⁸ » Iser explique la présence de l'effet esthétique en trois points. D'abord, le texte, qui est l'élément initiateur de cette dynamique; ensuite, le lecteur, qui en est le destinataire; puis, l'interaction entre le texte et le lecteur, soit le lieu de la production de l'effet esthétique, le monde qu' imagine et ressent le lecteur selon les instructions du texte (ou, selon Touponce, l'espace où se vit la rêverie).

1.4.1 Le rôle du texte dans l'effet esthétique

L'élément de base de la relation entre le texte et le lecteur, c'est le partage d'un répertoire commun. Par répertoire, Iser entend « l'ensemble des conventions nécessaires à l'établissement d'une situation ⁵⁹ ». De nature extratextuelle, le répertoire puise autant dans les normes sociales d'une époque que dans le contexte sociohistorique et les allusions littéraires à d'autres œuvres. Il s'agit d'éléments de

⁵⁸ Wolfgang Iser, *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles : P. Mardage, 1985, p. 31.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 128.

compréhension communs aux deux parties, qu'elles soient contemporaines ou non⁶⁰. La transposition de ces éléments dans un texte s'avère le point de départ du travail cognitif du lecteur. Au fil du texte sont insérées des conventions tirées du réel et destinées à être repérées et évaluées par un éventuel lecteur, ici appelé lecteur implicite et dont le rôle est inscrit en filigrane dans le texte:

Le texte ne devient une réalité que s'il est lu dans des conditions d'actualisation que le texte doit porter en lui-même, d'où la reconstitution du sens par autrui. L'idée d'un lecteur implicite se réfère à une structure textuelle d'immanence du récepteur.⁶¹

La sélection et l'utilisation des conventions dans un contexte qui est, somme toute, une interprétation de la réalité, en modifie la valeur initiale. C'est au lecteur d'en construire le nouveau sens, dicté par une valeur esthétique particulière au récit. Pour mener à la mise en place d'effets esthétiques chez le lecteur, causés par l'étrangeté du familier devenu non familier, le texte structure son répertoire selon diverses stratégies textuelles, puisque « les stratégies du texte ébauchent les conditions de perception du texte⁶² ».

Tout, dans l'acte de lecture, est question de perception. Iser se réfère beaucoup à la Gestalt et aux théories du fond et de la forme et applique ces idées au texte même. Selon lui, le sens des textes résulte des sélections particulières (forme) du répertoire (fond) et il repère en ce sens deux types de stratégies différentes : celle du plan et de l'arrière-plan, ainsi que celle du thème et de l'horizon. Dans le premier cas, l'élément tiré hors de son contexte initial est au premier plan, et l'arrière-plan renvoie à l'univers d'où il a été tiré. L'effet résulte de la dépragmatisation de l'élément choisi. Hors contexte, il n'a plus le même sens, et ceci entraîne chez le

⁶⁰ La distance historique entre un lecteur et un texte n'affaiblit pas le rôle du répertoire, car les normes retranscrites renvoient toujours à leur époque de transcription, et « de ce fait, la situation historique, à laquelle le texte se rapporte en tant que réaction, est reconstituée » (Iser, p. 143).

⁶¹ *Ibid.*, p. 70.

⁶² *Ibid.*, p. 174.

lecteur un sentiment d'étonnement, et le mène à un exercice de reconstruction du sens. Dans le processus de compréhension du texte, le lecteur est donc en constante évaluation de données.

Une notion semblable se retrouve chez Suvin et Angenot, chez qui « ce qui constitue un texte et le marque, c'est aussi bien ce qu'il inclut que ce qu'il exclut [...] »⁶³. Il s'agit de la méthode d'analyse critique du « *non seulement, mais encore...* », telle que préconisée par ces deux auteurs : « [...] la méthode du '*non seulement mais encore*' devrait être un outil central pour tout critique littéraire et, bien évidemment, pour tout critique de science-fiction. »⁶⁴ Non seulement le lecteur doit-il comprendre le rôle narratif de l'élément de nouveauté, mais encore doit-il le rattacher à l'imaginaire dont il est issu, car la portion retirée ne provient pas du réel, mais bien d'un endroit imaginé, d'un répertoire différent. De quel monde provient le soleil bleu, l'androïde ou le vaisseau spatial qui est donné à lire ? C'est au lecteur de le construire à partir des données du texte.

Chaque élément du texte ainsi choisi contient en lui-même son sens, nouveau et ancien. Toutefois, pour constituer l'œuvre littéraire, il doit être mis en relation avec les autres. C'est ici qu'entre en jeu la structure du thème et de l'horizon. En plus d'envisager les sélections sur un axe vertical liant l'extra et l'intratextuel, il faut percevoir les liens qui unissent le fond et la forme selon un axe horizontal intratextuel. Ces deux paramètres font alors partie de l'ensemble du texte. L'horizon tient lieu de trame de fond, et le thème est relié à la forme.

L'horizon est tissé par les perspectives internes du texte. Iser en dénombre quatre : la perspective du narrateur, celle des personnages, celle de l'action (intrigue)

⁶³ Darko Suvin, et Angenot, Marc, « Non seulement mais encore : savoir et idéologie dans la science-fiction et sa critique », *Imagine...*, n° 38, 1987, p. 9.

⁶⁴ *Ibid.*

et celle du lecteur fictionnel (lecteur prévu par le texte). L'organisation interne du texte découle de ces perspectives. Toutefois, il est impossible pour le lecteur de concentrer son attention sur les quatre en même temps, car elles sont conjointes et simultanées. Il voyage de l'une à l'autre durant sa lecture, « et ce qui chaque fois le retient constitue pour lui le thème⁶⁵ ». Le thème est donc un point de focalisation vers lequel convergent divers éléments de perspectives différentes afin que le lecteur puisse comprendre le texte : « La structure du thème et de l'horizon organise l'espace d'interaction des perspectives du texte et conditionne de ce fait la production par le lecteur de l'ensemble référentiel des perspectives.⁶⁶ »

1.4.2 Le rôle du lecteur dans l'effet esthétique

Déjà au moment de son écriture, le texte intègre son destinataire. Il présuppose un lecteur, nommé lecteur implicite, et c'est en fonction de celui-ci que s'établissent les structures textuelles : « Le lecteur implicite est une conception qui situe le lecteur face au texte en termes d'effets textuels par rapport auxquels la compréhension devient un acte.⁶⁷ » Pour être compris, le texte met en place des éléments choisis du répertoire et les structure selon le système de plan / arrière-plan et selon le système du thème et de l'horizon. Le rôle du texte se termine ici. C'est maintenant au lecteur de prendre la relève, puisque ce sont ses réactions face au texte qui mènent à l'effet esthétique, et son rôle se résume en trois points : interaction avec le texte, configuration de l'image et compréhension du texte.

Pour établir le rôle du lecteur dans la création de l'effet esthétique, Iser s'est intéressé à l'acte de lecture même. La constitution du sens d'un texte se fait de façon

⁶⁵ Wolfgang Iser, *op. cit.*, p. 182.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 186.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 70.

linéaire, de gauche à droite, et de ce fait, l'œuvre ne peut jamais être perçue dans son ensemble. Elle suit le mouvement des yeux, mot par mot, ligne par ligne, page par page, jusqu'à la fin. Les relations entre les différentes perspectives (narrateur, personnages, action, lecteur fictionnel) ne peuvent pas non plus être envisagées de façon globale. Leurs rapports entre elles s'établissent en même temps qu'avance la lecture, d'où la notion du point de vue mobile. Ce qui a été lu est relégué à l'horizon du souvenir, où il « servira de cadre à une nouvelle forme qui, par conséquent, sera conditionnée par elle⁶⁸ ». L'horizon du souvenir correspond au texte passé, et reste dans la mémoire du lecteur.

À partir de ces éléments, le lecteur tente de prévoir le texte à venir; il établit alors l'horizon d'attente. Non seulement le point de vue mobile s'oriente selon la perspective de lecture, il le fait aussi selon un axe temporel passé-présent, entre la rétention et la protention. Parce que le lecteur se déplace dans le texte selon les points de vue et la temporalité, il a aussi l'impression de se déplacer dans l'espace : le texte devient un monde. La conscience du lecteur est par conséquent toujours en mouvement.

Par la relation interactive qu'il entretient avec le texte, le lecteur est en mesure d'élaborer la forme du texte, autrement dit de l'imaginer. Iser parle alors de configuration, soit la construction d'une figure. La forme ne correspond pas aux signes textuels, ni aux états d'âme du lecteur. Elle est le résultat d'une interaction entre le texte et lecteur, et est essentielle pour la suite du processus de lecture : « La formation d'une configuration cohérente est la base indispensable à l'acte de compréhension en général. Elle dépend des regroupements opérés par le lecteur, et au moyen desquels les rapports entre signes sont identifiés et représentés comme

⁶⁸ *Ibid.*, p. 211.

configurations.⁶⁹» Elle est par conséquent un corrélat de la conscience en ce sens où elle découle de l'activité du lecteur.

Le lecteur ne subit pas le texte, il y participe puisqu'il le construit et en élabore le sens. À même de constater des éléments connus du répertoire, il doit en reconsidérer la valeur selon la situation textuelle. Son esprit forme-t-il des synthèses passives, des représentations synthétiques créées inconsciemment à partir des données du texte, qu'il doit en reconsidérer la valeur : « [...] la compréhension du texte n'est pas un processus passif d'acceptation mais bien une réponse productive à une différence vécue.⁷⁰ »

Il y a une différence entre ce qui est transcrit dans le texte et le répertoire, et seule la représentation, c'est-à-dire la composition des images provoquées par le texte dans la conscience du lecteur, permet l'association entre le texte (élément choisi) et le contexte (répertoire d'origine). Et pourtant, ce que le lecteur construit n'est jamais exact ou complet; un décalage s'installe entre ce qu'il se représente et ce qu'il lit, entre ce qu'il a lu (rétention) et ce qu'il lira (protention). De cette non-adéquation découle une distanciation qui lui permet de se détacher du texte auquel il participe. En fait, en ressentant la distinction entre son rôle de lecteur (sujet) par rapport à celui du texte (objet), il se retrouve à observer sa configuration, et il peut ainsi mieux en ressentir l'effet esthétique, un peu comme le rêveur chez Bachelard qui admire le monde qu'il a créé.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 227.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 241.

1.4.3 L'interaction entre le texte et le lecteur

L'interaction entre le texte et le lecteur est le lieu de production de l'effet esthétique. Celui-ci se définit par la composition et l'interprétation du sens du texte qui, avec sa mise en page, avec ce qu'il dit et tait, stimule l'activité du lecteur. Iser nomme ces stimulants « lieux d'indétermination » et les regroupe sous deux catégories : les blancs et la négation. Leur rôle est de pousser le lecteur à combler les lacunes du texte par ses représentations. Un blanc représente un saut, une disjonction dans le texte, comme s'il manquait un élément entre deux mots, deux paragraphes, deux chapitres. Lorsque le lecteur perçoit cette omission de relation entre deux segments de texte, il se doit de rétablir cette relation en se représentant ce segment supprimé selon les différentes perspectives⁷¹ que lui propose le texte : « Dans la mesure où les blancs signalent l'omission d'une relation, ils permettent au lecteur de se la représenter librement et « disparaissent » aussitôt qu'elle est rétablie.⁷² » Ce sont des signaux de changements auxquels le lecteur doit rester attentif pour ressentir le sens du texte. Ainsi, le blanc est une disjonction dans le texte mais devient l'espace de conjonction des différentes interprétations possibles du textes et joue de ce fait un rôle important dans la perception de l'effet esthétique.

Les lieux d'indétermination se retrouvent aussi sous la forme de la négation. Lorsque l'élaboration du texte mène à la négation de la valeur originale des éléments textuels, valeur qui n'a déjà plus autant de force que dans l'univers référentiel, le destinataire se retrouve dans un espace indéterminé car il doit en établir une nouvelle valeur. Par exemple, si un personnage représente la bonté par ses actes, et que ceux-ci

⁷¹ Ce sont les perspectives du narrateur, des personnages, de l'action (intrigue) et du lecteur fictionnel (lecteur prévu par le texte).

⁷² *Ibid.*, p. 319.

n'ont que très peu d'impact positif sur l'univers de l'œuvre littéraire, le lecteur doit attribuer une nouvelle valeur à la bonté. Cette négation primaire, qui se concentre sur le texte et ses blancs, mène parfois à une négation secondaire qui résulte « de l'interaction entre les signaux directeurs du texte et les configurations sémantiques du lecteur.⁷³ » Autrement dit, la structure du texte ne répond pas aux attentes et aux habitudes du lecteur qui se voit alors dans l'obligation de réfléchir sur ses mécanismes de lecture. La négation des habitudes de lecture permet la découverte de nouveaux outils de compréhension du texte.

Ensemble, les blancs et la négation mènent à une troisième forme de lieux d'indétermination : la négativité. Lorsque vient le temps de remplir un espace causé par un blanc ou par une négation, plusieurs réponses s'offrent au lecteur. Il doit choisir celle qui correspond à sa situation textuelle présente. Toutefois, toutes les autres représentations ne sont pas rejetées pour autant. Elles sont « archivées » dans un sous-texte qu'Iser nomme la négativité. Toutes les possibilités du texte s'y retrouvent. Tout sens et toute image qui n'ont pas été sélectionnés de prime abord au cours de la lecture se retrouvent dans ce sous-texte, composant une sorte de base de données dans laquelle le lecteur peut retourner s'il se rend compte que certaines représentations qu'il avait choisies au départ ne sont plus valables. La construction du texte est une entreprise aléatoire. Chaque choix de représentation peut changer selon les nouveaux éléments textuels, et c'est pourquoi « l'interaction entre le texte et le lecteur passe donc par la négativité⁷⁴ ». Le lecteur effectue des aller-retour constants entre le texte et le sous-texte, modifiant ses données d'interprétation, créant de multiples sens aux données textuelles.

L'effet esthétique se trouve dans les réactions du lecteur devant l'ébranlement, la perturbation ou l'interférence des configurations formées en lisant. Il résulte de

⁷³ *Ibid.*, p. 379.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 395.

l'exercice d'élaboration du sens. Le texte fournit les données, le lecteur les interprète, et l'interaction entre les deux permet la constitution du sens. Le lecteur, détaché du texte, est en mesure d'observer et de constamment évaluer ce qu'il crée. Alors que chez Bachelard, le mot ou l'image créent un sentiment, chez Iser ils provoquent une réflexion. Le lecteur ne fait pas que ressentir le texte : il l'échafaude, le monte et le bâtit. L'un et l'autre ont réfléchi sur l'élaboration de l'univers du récit chez le destinataire. Iser d'une façon beaucoup plus cognitive que Bachelard, qui s'oriente davantage vers la sublimation de l'image. Ils deviennent toutefois complémentaires dans la pensée de Touponce, qui énonce que pour permettre la naissance d'une rêverie en littérature de genre, ici la science-fiction et la *fantasy*, le lecteur doit d'abord construire l'univers de la fiction car celui-ci lui est inconnu :

These two areas of our response, the cognitive and the sublimative, can and should be brought together and studied in a cooperative way, especially if we are to understand utopian fiction which demands of us a total response, a dreaming forwards (or backwards) and social critique.⁷⁵

La rêverie en science-fiction relève donc à la fois de la sublimation, c'est-à-dire de la mise en images mentales du sentiment, et de la cognition, qui montre l'apport actif du lecteur dans la construction de l'image mentale.

1.5 Conclusion : Cognition et sublimation

Science-fiction. Le terme indique déjà les conditions d'émergence de sa poétique de la rêverie. D'abord l'aspect « science », qui renvoie indirectement à l'intellect, à la réflexion, à une approche plus cognitive du texte. Ensuite, la « fiction » qui, par son lien avec l'imaginaire, avec l'ailleurs, se rapproche de la

⁷⁵ William F Touponce, *Ray Bradbury and the Poetics of Reverie : Fantasy, Science Fiction and the Reader*, Ann Arbor, Michigan : UMI Research Press, 1984, p. xviii.

sublimation des images textuelles. Science / fiction. Cognition / sublimation. Iser / Bachelard. William F. Touponce a rassemblé les idées de ces théoriciens afin de montrer qu'elles coopèrent lorsqu'il est question de rêverie en littérature de science-fiction. Alors que le lecteur construit l'univers de sa fiction, il amorce en même temps des rêveries qui s'inspirent, dans le cas particulier de la science-fiction, des éléments d'étrangetés qui parsèment le texte et qui appartiennent à l'ailleurs science-fictif.

La poétique de la rêverie a d'abord été étudiée à partir de textes réalistes, mimétiques, et les rêveries créées par le lecteur représentaient un univers familier et réconfortant dans lequel il faisait bon évoluer. Toutefois, la rêverie émerge aussi de la littérature de science-fiction puisque son paradigme est conçu comme un réel possible. À partir de cet instant, que la rêverie prenne source à partir d'éléments réels ou imaginés, elle exprime un même phénomène, soit la construction d'un univers où se déploie et se détend l'imaginaire du lecteur : « Un monde se forme dans notre rêverie, un monde qui est notre monde.⁷⁶ » Rêver le texte de science-fiction permet au lecteur de s'évader vers un ailleurs qu'il s'est construit, un monde où le réel se trouve transformé par l'insertion de nouvelles technologies, par l'élaboration de nouvelles structures sociales, changements qui affectent les humains et leur rapport au monde. Des changements qui s'inscrivent non seulement dans l'imaginaire du texte, mais aussi au cœur même de son écriture, de son discours.

⁷⁶ Gaston Bachelard, *op. cit.*, p. 8.

CHAPITRE II

DISCOURS DE LA SCIENCE-FICTION ET RÊVERIE

[...] la question n'est pas de savoir *ce qu'est la science-fiction*, mais bien *quelles sont les stratégies interprétatives spécifiques impliquées lors de la lecture science-fictionnelle*.⁷⁷

Richard Saint-Gelais. *L'empire du pseudo*.

2.1 Introduction

Nous avons vu dans le premier chapitre que bien que la poétique de la rêverie ait d'abord été élaborée à partir de la littérature mimétique, elle n'y est pas exclusive et n'est pas non plus une conséquence automatique des récits de l'imaginaire⁷⁸. La rêverie est le résultat d'un processus de lecture qui vise à reconstituer mentalement l'univers fictif qui est proposé par le texte, créant ainsi un espace où l'imaginaire du lecteur peut vagabonder. Pour ce faire, le lecteur évalue les données du texte par rapport au monde réel : il s'agit du processus de cognition, qui mène à la sublimation, c'est-à-dire à la rêverie proprement dite. Il analyse leur distance ou leur proximité avec les éléments du monde connu, ce qui lui permet de construire une rêverie qui s'apparente ou non au réel. Plus la différence sera grande entre l'élément représenté dans le texte et le monde de référence du lecteur, plus il y a de chance que

⁷⁷Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec : Nota Bene, 1999, p. 199.

⁷⁸ Le terme *imaginaire* fait ici référence aux textes dont l'inspiration ne trouve pas son origine dans le réel ou l'historique, mais bien dans un monde imaginé.

l'univers décrit appartienne au registre des littératures de l'imaginaire, le fantastique, le *fantasy* ou, dans ce cas-ci, la science-fiction.

La rêverie est ainsi conséquente à l'expression du *novum* dans le texte. La spécificité du discours de la science-fiction y réside tout entière. Différents procédés d'écriture spécifiques au genre favorisent la présence de la rêverie parce qu'ils permettent de repérer des éléments textuels relatifs au *novum* et aux particularités de l'univers suggéré. Ils créent de l'étrangeté à l'intérieur même du récit et, par leur différence avec l'environnement textuel habituel, servent de portail vers la rêverie. Pour bien cerner le phénomène, il importe d'aborder en premier lieu la notion des paradigmes absents, selon D. Suvin, M. Angenot et R. Saint-Gelais, paradigmes qui sont à la base même de l'écriture science-fictionnelle. Les concepts d'encyclopédie, de xénoencyclopédie et de répertoire tels que développés par U. Eco et R. Saint-Gelais seront présentés par la suite. Puis, du paradigme absent, nous passerons au syntagme, ou mot-fiction⁷⁹, qui en découle, et qui détonne du vocabulaire régulier du lecteur pour en présenter les différentes formes dans le texte de science-fiction. Avec les textes de M. Angenot, G. Westfahl, R. Saint-Gelais et É. Vonarburg. Ainsi, nous verrons comment, du mot à l'idée, se construit la rêverie.

2.2 Le paradigme absent

À la base, un ouvrage littéraire, de quelque nature qu'il soit, ne se limite pas au caractère imprimé et outrepassé les dimensions du texte. Comme l'indiquent M. Angenot et D. Suvin : « Lorsque nous lisons un texte nous devons comprendre *non*

⁷⁹ Il est préférable de ne pas utiliser le terme « néologisme » pour désigner les mots-fictions, car il renvoie à l'invention de mots dans le seul but de montrer ses compétences langagières. Selon Angenot, les néologismes sont des « [t]erms pédants ou précieux qui témoignent de la tendance à faire du langage littéraire un jargon prestigieux. [...] ces maniérismes, ces « jeux de mots » n'ont rien à voir avec la création lexicale en SF. » (Marc Angenot, « Le paradigme absent... », *op. cit.*, p. 77.)

seulement [souligné dans le texte] ses articulations narratives internes *mais encore* [souligné dans le texte] sa relation à des paradigmes plus vastes.⁸⁰ » Ces paradigmes nourrissent et inspirent le texte. En ce qui concerne la littérature mimétique, le paradigme utilisé est connu et partagé avec le lecteur : « Il y aurait ainsi la littérature réaliste mimétique, sans *novum*, qui pose le réel tel que la majorité des humains le connaissent, et la littérature non-mimétique [*sic*], basée sur la création partielle ou totale (exclusive) d'un monde nouveau.⁸¹ »

En science-fiction, de nombreuses inconnues, reliées au *novum* et à ses avatars, parsèment le récit, autant sur le plan des idées que du discours. En fait, elles sont plus que des variables textuelles, elles reflètent l'origine même du texte, soit un univers situé dans l'imaginaire et donc, dans un paradigme inconnu : « [...] plutôt que de reposer sur des paradigmes préexistants, sur des systèmes d'intelligibilité déjà échafaudés que le lecteur n'aurait qu'à mobiliser, le texte de science-fiction présuppose des 'paradigmes absents', censés conférer au discours son intelligibilité.⁸² » Le paradigme absent sert à consolider les éléments liés au *novum*. Il leur fournit une structure et une logique qui permettent de rendre vraisemblable leur existence.

Le texte de science-fiction représente donc la mise en mots du paradigme absent, qui découle de la dyade *novum* / hypothèse, ou autrement dit, a) l'innovation à l'origine du paradigme absent puis b) l'hypothèse qui actualise le récit, ou bien b) une seconde innovation, qui découle de la première, et qui permet de jeter un regard particulier sur le paradigme absent. Ainsi, dans une nouvelle comme « Le cœur du monde bat encore », de J.-F. Somcynsky, le a) *novum* correspond à une avancée

⁸⁰ Darko Suvin et Angenot, Marc, « Non seulement mais encore : savoir et idéologie dans la science-fiction et sa critique », *Imagine...*, n° 38, 1987 p. 9.

⁸¹ Michel Lord, *Anthologie de la science-fiction québécoise contemporaine*, Montréal : Bibliothèque québécoise, 1988, p. 13.

⁸² Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 206.

technologique qui permet à l'humain d'habiter un vaisseau spatial comme si c'était un petit pays, avec des villes, des quartiers, des élevages d'animaux, etc. Le vaisseau devient alors un monde fermé sur lui-même, une planète métallisée qui se meut dans le vide intersidéral. Tout ce qui permet de construire cet univers, soit l'aspect labyrinthique du décor, le travail comme une occupation plutôt que comme une nécessité, les relations amoureuses ouvertes et libres devenues la norme, etc., tout découle du *novum*. Il s'agit donc d'un monde autosuffisant, où l'apport de l'être humain au fonctionnement des opérations n'est pas essentiel, où les relations ouvertes permettent d'éviter les frictions entre individus étant donné leur proximité.

L'hypothèse b) du récit, elle, provient de la présence d'un trou noir dans l'espace et de son influence sur la dynamique du vaisseau, soit la disparition d'individus, puis de pièces du vaisseau, puis finalement, du vaisseau lui-même, avec les conséquences sur la vie des personnages. Ainsi, le personnage principal et son amoureuse Vera cherchent à s'évader du vaisseau pour ne pas disparaître avec lui et emportent plutôt avec eux, dans leur capsule de survie, leurs rêves et souvenirs d'un monde anéanti.

Un autre exemple patent de la dissociation entre le *novum* à l'origine du paradigme absent et le *novum* à la source du récit se retrouve chez Daniel Sernine, qui, à travers plusieurs romans et nouvelles, tend à développer l'univers éryméen et ses différentes facettes :

Du 17^e siècle jusqu'au début du 20^e siècle, les Éryméens ont habité une cité secrète en Sibérie, baptisée Érym. À partir du 20^e siècle, ils ont habité une cité sur la Lune, Argus. Plus tard au 20^e siècle, ils ont commencé à habiter sur l'astéroïde qu'ils ont baptisé Érymède, en souvenir de leur première ville⁸³.

⁸³ Correspondance avec Daniel Sernine.

Les Éryméens sont des êtres supra-humains, très intelligents, doués d'une grande empathie de même que de pouvoirs parapsychologiques. Plusieurs textes de Sernine se regroupent autour de cette communauté : le roman *Les méandres du temps*⁸⁴, la série jeunesse *Argus* et les nouvelles « Exode 4 » et « Boulevard des étoiles ». Chaque texte se trouve à solidifier les constituantes du paradigme absent en proposant de nouvelles problématiques qui en découlent. Il y a donc clairement un espace de constitution du paradigme absent, servi par les mots-fictions, les innovations techno-scientifiques, la xénoencyclopédie, etc., dont les conséquences mèneront à l'éclosion d'aventures, d'histoires. Une fois établi le monde d'Érymède, comment s'effectue le recrutement de ses habitants? Les rapports avec les Terriens? Le développement des capacités parapsychologiques? La colonisation spatiale? Autant de questions, autant d'histoires. L'exercice de détection du *novum* et de l'hypothèse du récit s'applique à chacun des textes du corpus, comme on peut le voir dans le tableau suivant :

Tableau 2.1

Résumé des différents types de *novums*

Texte	a) <i>Novum</i> ⁸⁵	Conséquences de a)	b) Hypothèse du récit
« Le cœur du monde bat encore »	Vaisseau spatial autosuffisant.	Être humain libéré de ses responsabilités. Plus de temps pour les loisirs.	Influence d'un trou noir sur la communauté du vaisseau.
« 2500 »	En l'an 2500, la technologie régit l'alimentation, les rapports sexuels, la production de romans et de films, etc.	Les besoins essentiels de l'homme sont comblés sans travail. Déshumanisation.	Manque et désir d'amour et de création du personnage principal.

⁸⁴ Daniel Sernine, *Les méandres du temps*, Longueuil : Le Préambule, 1983, 356 p.

⁸⁵ Nous aurions pu utiliser ici le terme plus courant de « situation initiale » pour établir l'espace de l'action du récit. Toutefois, en littérature de science-fiction, la situation initiale prend place dans un monde qui diffère du réel, qui est influencé par des éléments de nouveauté. Représenter la situation initiale revient donc à décrire le *novum* à la base du récit et duquel découle diverses hypothèses.

Tableau 2.1 (suite)

<i>La planète amoureuse</i>	Une planète qui réagit de façon émotive aux interactions avec l'humain.	Alba développe une relation amoureuse avec Ménitar.	Exploration de l'autre. Recherche de l'élément chimique rodium par les deux principales compagnies de transport spatial.
« Hypercruise »	Relation affective avec un être extra-terrestre.	Découverte du monde des rêves des Gra-vals.	Cheminement intérieur de Reith.
« Exode 4 »	L'être humain cherche à coloniser d'autres planètes.	L'humain détruit les écosystèmes.	Maude s'embarque sur l'Exode pour empêcher la migration humaine.
« Loin des vertes prairies »	Guerre spatiale : le corps de défense est appelé à s'exiler dans l'espace pour combattre et défendre les planètes habitables.	Les soldats vivent dans un univers métallique, loin de leurs origines. Ils deviennent des robots.	L'inadaptation de Gar au milieu spatial et son évasion dans le souvenir de Terra.
<i>Le silence de la Cité</i>	Une catastrophe nucléaire ravage la Terre.	Seuls les habitants des Cités conservent et développent les avancées technologiques et génétiques pré-Destructions pour vaincre la solitude et, peut-être, prolonger encore leur vie.	Élisa (fruit de manipulations génétiques, pouvoir de régénération et de modification corporelle) doit s'affranchir de sa Cité, détruire les autres et contribuer à aider l'humanité post-Destructions. Découverte de l'autre.
<i>Les légendes de Virnie-Livre premier (p. 13-65).</i>	Sur Frondaisons, un Arbre fait de la télépathie avec une jeune fille.	Raconte l'histoire de : a) colonisation ratée (2 survivants) d'une planète. b) Adaptation d'un extra-terrestre à la vie humaine.	a) Survie en cas d'extrême solitude. b) Découverte de l'autre.
<i>Les légendes de Virnie-Livre deuxième (p. 70-200)</i>	Cataclysme nucléaire.	Organisation des humains et des mutants pour survivre, cohabiter, etc.	Découvrir l'autre au-delà de sa différence, de sa mutation, de ses pouvoirs parapsychologiques, de ses dons.

Le paradigme absent fonctionne comme une *réalité hors-réel*, ou plutôt *in absentia*, son rôle étant de « réguler l'intelligibilité immanente du texte ⁸⁶ » : « La SF [...] organise ses récits autour de l'exploration *de nouvelles relations possibles* [souligné dans le texte], où la nouveauté est déterminée *historiquement* et évaluable de façon critique. ⁸⁷ » Ainsi, bien qu'imaginaire et différent des paradigmes connus du lecteur, le paradigme absent se doit d'être constitué de façon cohérente et vraisemblable, de façon à ce qu'il puisse servir de ressource pertinente pour le texte même. Un paradigme contrevenant à ces deux règles de base aurait pour effet d'invalider le contenu science-fictionnel et, de ce fait, de diminuer la valeur des caractéristiques qui le lient à la science-fiction pour en faire un ouvrage davantage relié au fantastique, ou au *fantasy*, ou à toute autre littérature de genre.

La question de la vraisemblance et de la cohérence est primordiale puisque le paradigme absent n'est qu'une illusion, ses référents ne provenant pas de paradigmes connus. La lecture science-fictionnelle en devient incertaine car tout sens peut théoriquement s'appliquer aux syntagmes inconnus que le lecteur rencontre : « Non seulement, dans tout récit de fiction, ces signaux sont des leurres qui ne renvoient à aucune réalité empirique, mais encore, dans la SF, le champ noétique [...] est toujours partiellement absent et en fait trompeur, car *inexistant dans son économie intégrale* [souligné dans le texte]. ⁸⁸ » Pour donner du sens au texte, il importe donc au lecteur de recréer le paradigme selon ces indices, tout en évaluant leur valeur par rapport aux mots qui les entourent et à la connaissance qu'il a du réel et du monde que constitue la science-fiction. De plus, ces indices doivent s'intégrer dans un récit représentant les mêmes valeurs de vraisemblance et de cohérence que le paradigme absent supposé puisqu'ils en sont le reflet. Le texte de science-fiction et le paradigme absent semblent donc interdépendants, car l'un ne peut exister sans l'autre. Le texte

⁸⁶ Marc Angenot, « Le paradigme absent. Éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Poétique*, n° 33, février 1978, p. 76.

⁸⁷ Darko Suvin et Angenot, Marc, *op. cit.*, p. 9.

⁸⁸ Marc Angenot, *op. cit.*, p. 76.

représente le paradigme absent, alors que celui-ci prévaut à l'écriture et renaît à la lecture.

Tout le potentiel de rêverie du texte de science-fiction repose dans la reconstitution du paradigme absent à partir du texte, et c'est à travers le discours qu'on peut percevoir les indices qui mènent à sa création : « Ce qui caractérise sémiotiquement la SF est d'être un discours fondé sur une syntagmatique intelligible mais des mirages paradigmatiques, des *paradigmes absents* [souligné dans le texte].⁸⁹ » Pourtant, là où M. Angenot parle de « mirage où s'épuise pourtant le plaisir de la lecture »⁹⁰, nous parlons de construction imaginaire où naît un autre plaisir, celui de la rêverie. Les syntagmes, qui reflètent l'*estranagement* du paradigme inconnu, font office de signaux qui pointent tous en sa direction. Ils transposent *in praesentia* ce qui se trouvait ailleurs, *in absentia*, et servent ainsi d'amorce à la rêverie. L'imagination d'un monde de science-fiction à partir d'un texte ne se limite donc pas au rapport entretenu « entre les énoncés et l'univers référentiel »⁹¹. Elle va au-delà, en s'inscrivant dans le discours même de la science-fiction.

2.3 La xénoencyclopédie

La première influence du paradigme absent sur le discours concerne la présentation de la xénoencyclopédie telle que la propose Richard Saint-Gelais⁹², un dérivé de la notion d'encyclopédie telle que présentée par Umberto Eco⁹³, soit une encyclopédie qui tire ses sources d'un monde fictif étranger, « xéno » signifiant « étranger ». Dans la triade Auteur-Texte-Lecteur, l'encyclopédie joue un rôle

⁸⁹ *Ibid.*, p. 75.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 76.

⁹¹ *Ibid.*

⁹² Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 212.

⁹³ Umberto Eco, *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, traduit de l'italien par Myriem Bouzahier, Paris : Éditions Grasset, 1985, p. 19.

primordial. Elle sert de lien, et même de liant, entre ces trois instances parce qu'elle correspond à « des données culturelles socialement acceptées en raison de leur 'constance' statistique ⁹⁴ », soit l'ensemble des conventions sociales, des codes, du savoir et de la culture qui font partie de leur univers commun. Dans le cadre d'une littérature réaliste, l'actualisation des propos mis en scène dans le texte demande peu d'efforts au lecteur puisqu'il possède déjà les données encyclopédiques préalables ; ainsi le texte fonctionne comme « un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire ⁹⁵ ». Or, en ce qui concerne le texte de science-fiction, les données préalables à la construction de l'univers science-fictionnel (les lieux, les objets, les comportements sociaux, par exemple) ne proviennent pas nécessairement de l'environnement immédiat du lecteur, mais aussi du paradigme absent, donc d'un ailleurs étranger et inconnu, à *construire au fil de la lecture*. Toutefois, le lecteur *s'appuie* sur le réel, une base nécessaire pour établir le paradigme absent selon les principes de l'écart minimal⁹⁶.

Déjà en littérature réaliste, « la compétence du destinataire n'est pas nécessairement celle de l'émetteur⁹⁷ ». L'auteur use donc de stratégies d'écriture qui permettent au « Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle⁹⁸ » de combler ses carences interprétatives. En science-fiction, le fossé est beaucoup plus large puisque le monde de référence n'est pas automatiquement partagé. Les codes sociaux, le langage, les connaissances scientifiques et historiques, voire la masse des éléments, diffèrent, en tout ou en partie et ce, d'un texte à l'autre. Ainsi, le paradigme absent, pour sa compréhension, nécessite des compétences encyclopédiques étrangères, d'où le concept de *xénoencyclopédie*. Ces compétences ne sont pas

⁹⁴ Umberto Eco, *op. cit.*, p. 19.

⁹⁵ *Ibid.*, p. 66.

⁹⁶ Voir section 1.2.1, p. 14.

⁹⁷ *Ibid.*, p. 67.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 71.

« innées », mais plutôt acquises au cours de la lecture de l'œuvre de science-fiction⁹⁹, d'où l'utilisation de stratégies discursives qui permettent la présentation et l'élaboration de la xénoencyclopédie¹⁰⁰.

Richard Saint-Gelais propose quatre catégories de représentation de la xénoencyclopédie : le didactisme, le présent-centrisme, le didactisme honteux et le pseudo-réalisme. Chacune d'entre elles propose un ensemble de méthodes narratives qui permettent au lecteur d'avoir accès au paradigme absent et ainsi de comprendre le récit. Cependant, comme le souligne Saint-Gelais, il ne s'agit pas de réduire le texte à sa seule fonction communicationnelle, son rôle se limitant à transmettre les informations de l'autre univers au lecteur. En fait, il s'agit plutôt de considérer ces modes de représentation comme des scénarios explicatifs « conceptuellement commodes mais toujours un peu trop réducteurs pour ne pas être tôt ou tard réécrits. En cela, l'histoire discursive de la science-fiction est bien une histoire, et non une téléologie¹⁰¹ ». Et souvent, aucun de ces scénarios ne domine un récit : didactisme et pseudo-réalisme se relaient, l'un répondant aux interrogations suscitées par l'autre, et se voient même parfois parodiés ou modernisés. Ces modes discursifs sont ainsi devenus, au fil du temps, des canevas, des techniques de représentation intégrés au

⁹⁹ D'autres compétences de lecture non spécifiques à la science-fiction servent aussi à la construction du paradigme absent, par exemple les scripts et les scénarios intertextuels. Les scripts, « c'est-à-dire les scénarios décrivant des séquences d'événements types (prendre le métro, aller chez le dentiste, manger au restaurant, etc.) » (Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, p. 139), permettent de comprendre une situation où des personnages d'un texte de science-fiction mangent dans le restaurant d'un astroport en l'associant à l'action réaliste de manger dans un restaurant d'aéroport. Les scénarios intertextuels favorisent quant à eux la compréhension du paradigme absent par les références faites à d'autres écrits, science-fictifs ou réalistes. Ce sont alors les lectures antérieures du destinataire qui servent d'outils à la constitution de l'univers du récit de science-fiction.

¹⁰⁰ Certains mots, idées ou concepts sont récurrents dans le domaine de la science-fiction, et font ainsi partie d'une xénoencyclopédie plus vaste, et partagée par le lecteur aguerri de science-fiction. Toutefois, il doit toujours les mettre en contexte avec le récit qu'il lit, mais pour le néophyte, tout semblera nouveau, peut-être même incompréhensible, d'où l'importance de conserver l'usage des stratégies discursives spécifiques à la science-fiction.

¹⁰¹ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 188.

texte et participent, parce qu'ils dévoilent l'ailleurs, à l'effet d'étrangeté du texte de science-fiction.

2.3.1 Didactisme

Le didactisme est le premier outil discursif utilisé par les pionniers de la science-fiction afin de présenter au lecteur le monde fictif auquel ils font référence. D'une approche surtout pédagogique, le texte sert à enseigner le monde science-fictionnel au lecteur. Cette méthode se traduit par la présence de passages explicatifs qui fournissent les informations relatives à la xénoencyclopédie et de ce fait, facilitent la compréhension de l'intrigue puisque « les 'novums' (Suvin), les données xénoencyclopédiques ne sont pas à *penser*, ils sont *déjà pensés* par le texte [souligné dans le texte]¹⁰² ». Tout le travail cognitif du lecteur est facilité, il sait quelles sont les différences entre le monde réel et le monde fictif, toutes les informations lui sont données, bref, les portions qui traitent de l'altérité sont clairement identifiées. Or souvent, les segments didactiques alourdissent le texte et suspendent le rythme du récit, et leur tendance pédagogique en diminue le potentiel littéraire. Par conséquent, l'utilisation du didactisme comme principal mode de représentation de l'ailleurs a diminué au cours de l'histoire de la science-fiction. À petites doses, il sert toutefois à expliquer certaines zones grises :

La capsule descendait lentement sur la plaine lumineuse. On aurait dit une mouche prête à se poser sur une surface vitreuse. Bien sûr, il n'y avait sans doute pas de mouches sur cette planète. Ménitar n'était d'ailleurs pas une planète, mais un satellite de la planète Zébur, qui en comptait sept. Deux de ces lunes étaient habitées, trois autres faisaient l'objet d'exploitation minière; les deux dernières, dont Ménitar, ne présentaient aucun intérêt économique ou stratégique¹⁰³.

¹⁰² *Ibid.*, p. 144.

¹⁰³ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, Longueuil : Éditions Le Préambule, 1982, p. 9.

Présentée dès l'incipit, la portion didactique sert à situer rapidement le lieu de l'aventure, de même que les données astronomiques et économiques préliminaires : une capsule vient explorer un satellite inhabité parce que sans valeur commerciale. Elle pose en même temps les prémisses de l'intrigue : Ménitar est un satellite abandonné, personne ne pourra, en théorie, intervenir contre la relation « amoureuse » qui s'établira avec le personnage principal, Alba. Plusieurs zones grises sont ainsi évitées puisque la situation de Ménitar est clairement identifiée.

Dans la majorité des œuvres sélectionnées dans notre corpus, les passages didactiques travaillent en complémentarité avec les aspects pseudo-réalistes. Ils servent à répondre aux questions, mais ne constituent pas le corps principal du texte.

2.3.2 Présent-centrisme

Le présent-centrisme, une autre méthode discursive relative aux débuts de la science-fiction, se vit en deux temps : « [...] si la fiction se situe dans le futur, ou un autre monde, l'énonciation, elle, conserve un ancrage dans la réalité où tout cela se construit et se lit.¹⁰⁴ » On trouvera alors dans le texte des références à l'époque contemporaine du lecteur : XIX^e siècle, XX^e siècle, de façon à marquer la distinction entre le futur et le présent. Il s'agit d'une dérivation du didactisme, dans la mesure où il y a une explication du monde fictif, sauf qu'on y ajoute une interpellation au lecteur, présumé ignorant, en se référant à son époque. Des indices de temporalité vont alors parsemer le texte, avertissant le lecteur des changements qui ont eu lieu au fil du temps. Michel Lamontagne, dans sa nouvelle « Hypercruise », utilise un semblable procédé en soulignant que la lecture telle que pratiquée au XX^e siècle s'avère maintenant désuète. Pour ce faire, il fonctionne en deux étapes. Par la première, il situe l'époque à laquelle il fait référence :

¹⁰⁴ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 155.

La voix de Jack rompit le silence. À ma grande surprise, elle était très douce, suave, presque séductrice : « Il n'y a pas un corps qui ne porte à l'amour. Le goût de toute créature pour toute autre me devient clair comme de l'eau de roche : je comprends les pires habitudes, les entraînements subits, tout ce que vous croyez immonde, et qui arrache à la fois les cris de l'indignation et ceux du plaisir, ce grand fou. 'L'arbre même qui enserre mes bras, ma parole. Et moi donc'. »

« Excuse-moi? »

« Tu ne connais pas tes poètes du vingtième siècle terrien? C'est Aragon que je viens de citer.¹⁰⁵ »

Ainsi, il est clairement statué que le XX^e siècle est une époque révolue et que ce que le lecteur a sous les yeux décrit un univers qui lui est encore inconnu. Cependant, le narrateur garde conscience qu'il s'adresse à un destinataire du XX^e siècle qui ne participe pas de ce monde fictif. Il doit donc lui décrire l'évolution de la situation future du livre et de la lecture pour expliquer l'ignorance du personnage principal, pourtant terrien :

Je ne comprenais pas. Personne ne lisait plus de nos jours. Une activité dépassée, le reliquat d'une période où la connaissance était le fruit d'un apprentissage lent et difficile. Pour tout dire, le papier était devenu une denrée introuvable parce qu'inutile¹⁰⁶.

Le livre comme relique ou comme témoin d'un temps passé devient ici un vecteur du présent-centrisme, puisqu'il fait implicitement référence à la temporalité du lecteur (soit le XX^e siècle), époque où la lecture et ses artefacts font partie intégrante de la vie quotidienne. En soulignant l'aspect passéiste de l'objet livre, du savoir qu'il contient, et même de la simple action d'inviter une histoire, le discours indique au lecteur qu'il se situe indubitablement dans le passé du récit qu'il lit et explique en même temps la situation future. Le procédé se retrouve également chez Jean-François Somcynsky : « Parfois, je lisais des livres anciens, que la plupart des gens jugeaient comiques, ou incompréhensibles. Jadis, à en croire ces livres, on

¹⁰⁵ Michel Lamontagne, « Hypercruise ». *Solaris*, n° 58, 1984, p. 17.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 22.

attachait de l'importance à la durabilité des relations entre les hommes et les femmes.¹⁰⁷ »

Loin de l'interpellation directe du style : « Cher lecteur du XX^e siècle, voici comment se déroule la vie de nos jours » qui avait cours durant les débuts de la science-fiction, les textes contemporains se servent de techniques relatives au présent-centrisme moins grossières et qui procurent le même effet, soit souligner la différence entre le présent de la lecture et le futur de la fiction, facilitant ainsi le repérage de la xénoencyclopédie. Il s'agit là d'un exemple de modification du scénario explicatif original tel que décrit par Richard Saint-Gelais.

2.3.3 Didactisme honteux

Le didactisme honteux est apparu pour pallier aux inconvénients du didactisme strict, qui alourdit le récit autant par sa forme que par son propos, de nature technique, et qui apparaît trop souvent comme une parenthèse explicative. Puisqu'il faut tout de même transmettre certaines informations au lecteur afin qu'il constitue l'environnement du paradigme absent, ce nouveau canevas discursif apparaît comme une solution possible : l'énonciation a recours aux données habituellement fournies par le didactisme, tout en en détournant les codes. La méthode la plus élémentaire consiste à dénier le didactisme en fournissant au lecteur des « informations xénoencyclopédiques, tout en affirmant que celles-ci sont bien connues du destinataire¹⁰⁸ ». Le savoir étranger apparaît partagé, et pourtant, l'aspect explicatif du passage reste, ce qui détonne, puisque si le lecteur est supposé connaître ces informations, il n'est pas nécessaire de les lui rappeler.

¹⁰⁷ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *Solaris*, n° 37, 1982, p. 7.

¹⁰⁸ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 158.

Ce procédé se retrouve beaucoup chez Jean-François Somcynsky, qui parsème ses textes de marqueurs de relations ayant pour rôle de confirmer au lecteur ce qu'il est censé savoir déjà, tout en l'expliquant ensuite : « D'après les statistiques, il vivrait encore quatre-vingt-quatre ans. *Bien sûr* [nous soulignons], il pourrait mettre fin à tout cela beaucoup plus tôt; ou peut-être, en suivant les traitements appropriés, prolonger son existence d'une décennie ou deux.¹⁰⁹ » L'utilisation du « bien sûr » souligne l'évidence présumée de la possibilité de jouer sur sa propre durée de vie. Les moyens pour y parvenir ne sont pas explicitement indiqués, mais leur existence est sous-entendue et semble être une norme partagée par le lecteur et le narrateur. Les textes de Somcynsky étudiés dans notre corpus fonctionnent sous la forme d'un monologue intérieur livré à un lecteur. Le « bien sûr » confirme alors le partage du savoir puisqu'il agit comme une réponse à un point que l'interlocuteur aurait soulevé au narrateur, tout en présentant l'élément xénoencyclopédique auquel il fait référence.

Une autre façon aussi de contourner le didactisme est d'insérer les éléments de savoir xénoencyclopédiques en marges, en notes de bas de page, en annexe, et nous ajouterons aussi l'usage de la parenthèse, de façon à les éloigner du corps du texte afin d'éviter une certaine lourdeur à la lecture : « Comment me débarrasser de mon interlocuteur, qui tenait sans doute à m'accaparer pour la soirée? (On appelait toujours ainsi cet assombrissement périodique qu'on imposait pour préserver le rythme biologique des gens.)¹¹⁰ » En excluant du fil de l'intrigue les informations relatives au mot « soirée », déjà connu du lecteur, la narration insiste sur la différence de cet état temporel, maintenant plus mécanique que naturel.

L'enseignement, non pas du narrateur au destinataire directement, mais par l'intermédiaire d'un personnage qui en éduque un autre, se trouve aussi sous la catégorie du didactisme honteux. Dans ce cas-ci, un personnage qui se pose des

¹⁰⁹ Jean-François Somcynsky, « 2500 », *Solaris*, n° 42, 1981, p.19.

¹¹⁰ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *op. cit.*, p. 8.

questions sur tel ou tel phénomène (questions qui renvoient exactement à ce qu'ignore le lecteur pour reconstituer certains éléments xénoencyclopédiques) trouve les réponses grâce à un livre qui lui transmet le contenu qu'il recherche ou à un personnage qui le renseigne :

-Mon vieux, lui dit franchement Tibor, j'ai une simple question : à quoi sert le rodium?

-À rien. Pour l'instant. Mais ça pourrait être très utile, éventuellement.

-Explique.

[...]

-As-tu publié tes travaux sur le rodium?

-Non. C'est très récent. J'ai passé mon document à Bok. Elle décidera toute seule, comme d'habitude. Tu vois, le rodium me semble très sensible à plusieurs variétés de rayons cosmiques. Si on en disposait à l'état naturel, à l'état stable, on pourrait probablement s'en servir d'une façon très intéressante. Comme catalyseur, si tu veux, dans un moteur. C'est cela. Un moteur au rodium améliorerait mille fois le rendement de la meilleure navette spatiale.¹¹¹

Au personnage de Tibor qui cherche à savoir ce qu'est le rodium, Rava fait état de ses recherches et des usages éventuels de cette matière. Il devient le professeur qui renseigne autant le personnage en quête de réponses pour la poursuite de l'intrigue que le lecteur qui ne connaît pas cet élément d'invention et qui a besoin d'obtenir de l'information à ce sujet pour bien en comprendre les enjeux diégétiques. Les données xénoencyclopédiques nécessaires à la constitution du paradigme absent se trouvent donc enchâssées dans le discours d'un personnage.

Il est d'autres façons plus subtiles de présenter les éléments explicites. En posant un ou des personnages dans un univers qui leur est inconnu à eux aussi, ils se retrouvent dans la même position que le lecteur; ils sont à la découverte d'un univers étranger et leur apprentissage devient celui du destinataire : « Cette formule réconcilie la transmission d'informations et l'intérêt romanesque, en axant le récit sur

¹¹¹ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, op. cit., p. 22.

la découverte progressive, au besoin semée d'embûches palpitantes, d'un savoir (habituellement surprenant).¹¹² »

Ainsi, le personnage de « Hypercruise » est un capitaine de stargo spatial qui livre de la marchandise sur différentes planètes et qui se retrouve, le temps de cette nouvelle, sur Péhor, endroit où il rencontre une nouvelle espèce :

C'était la première fois que je rencontrais un Gra-Val. Une masse énorme, une peau verdâtre de batracien tachetée de larges plaques noires, une figure ronde fendue par des lèvres minces toujours souriantes. Un œil, un seul, très grand, mais aux couleurs changeantes, traduisant à chaque instant ses émotions.¹¹³

L'étrangeté de cet être est présentée au lecteur en même temps que le découvre le personnage, et la nouvelle s'axe justement sur la relation entre Jack (le Gra-Val) et Reith (Terrien, personnage principal), ce qui mène à la découverte de toutes les particularités intrinsèques à l'espèce, comme la capacité de faire vivre des rêves lors des rapports amoureux.

De même, Alba, dans *La planète amoureuse*, découvre Ménitar, satellite de Zébur. Tous les passages qui la mettent en scène jouent sur sa situation d'exploratrice pour véhiculer au lecteur les éléments essentiels à l'imagination de cet environnement fictif : « À cinquante mètres de la navette, elle s'arrêta pour contempler le paysage. [...] Le sol vitrifié, très noir, était parsemé de taches blanches, là où se reflétait les rayons du soleil, ou plutôt des deux soleils que comprenait le système planétaire dont Zébur faisait partie. ¹¹⁴ » Ces observations de Ménitar servent ainsi d'informations xénoencyclédiques au lecteur.

¹¹² Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 162.

¹¹³ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

¹¹⁴ Jean-François Somcynsky, *op. cit.*, p. 12.

2.3.4 Pseudo-réalisme

Alors que le didactisme, qu'il se rattache au présent-centrisme ou qu'il soit honteux, fournit les informations xénoencyclopédiques au lecteur, la stratégie pseudo-réaliste les suppose déjà connues et, en ce sens, ne les explicite pas ouvertement. En fait, le pseudo-réalisme traite les éléments relevant de la xénoencyclopédie d'une façon semblable au traitement réaliste des données. Lorsque, dans un texte mimétique, il est question d'automobiles, nulle explication ne vient décrire l'objet de locomotion puisque de nos jours, son usage est connu et répandu. De même, s'il est question de transplastal dans un récit de science-fiction, comme c'est le cas dans la nouvelle « Loin des vertes prairies », de Daniel Sernine, cet élément ne sera pas automatiquement explicité puisque supposé connu du lecteur : « En un sursaut, tout se remet au foyer, les jauges et les voyants du cockpit, les écrans, les commandes, les étoiles immobiles par-delà le transplastal. Terra est loin; même son soleil est impossible à repérer sans instruments.¹¹⁵ » Cela permet d'éviter d'attirer l'attention sur la définition du transplastal, le texte signifiant qu'il ne s'agit pas là d'un élément essentiel au déroulement de la trame narrative. L'accent est mis sur la distraction du personnage et sur ses pensées qui dérivent vers Terra, sa planète natale, pas sur l'introduction d'un élément de savoir étranger au lecteur.

Le pseudo-réalisme prend différentes formes, selon qu'il se rapproche ou s'éloigne du didactisme. Plus près de la perspective didactique, il ne niera pas l'importance de la transmission de certaines informations au gré du texte de façon à faciliter la construction du monde fictif. Les passages explicatifs seront évités, mais des éléments de savoir parsèmeront le texte parcimonieusement et serviront à résoudre l'énigme du paradigme absent : « Version habile, parce que discrète, du didactisme, le pseudo-réalisme permettrait de glisser des informations 'mine de rien',

¹¹⁵ Daniel Sernine, « Loin des vertes prairies », *Solaris*, n° 48, 1982, p. 23.

d'informer le lecteur 'sans en avoir l'air'. Bref, il remplirait son office didactique sans pour autant se donner comme didactique.¹¹⁶ »

Utiliser un enfant (ou un être nouvellement créé) qui découvre le monde qui l'entoure et qui en apprivoise les règles et fonctionnements comme personnage principal relève d'une stratégie pseudo-réaliste se rapprochant du didactisme. Le regard de l'enfant s'apparente à celui de l'explorateur, puisque tous deux vont de découvertes en découvertes. Cependant, le monde fictif n'est pas représenté comme une altérité, mais bien comme une réalité, celle de l'enfant. Pour l'explorateur, tout est étranger, alors que l'enfant construit son univers familier. L'apprentissage que fait l'enfant devient celui du lecteur.

Cette manière d'aborder la xénoencyclopédie se retrouve chez Élisabeth Vonarburg qui met en scène, dès l'introduction du *Silence de la Cité*, une fillette, Élisabeth, qui servira de guide au lecteur dans la découverte du paradigme absent : « Grand-Père. Elle l'appelait Grand-Père. Elle ne savait pas que c'était un homme-machine¹¹⁷. » Élisabeth, à la mort de Grand-Père, vient d'apprendre, tout comme le lecteur, qu'il existe des doubles robotisés des humains, des « ommachs¹¹⁸ » dans le langage courant de cet univers, qui vivent dans la Cité. Elle verbalise la notion, qui sera ensuite détaillée dans la section suivante du texte, mais sans introduction typiquement didactique : « Il reste un moment immobile dans le fin réseau de fils qui recouvre sa tête et son corps, puis il détache une à une les électrodes : les yeux du robot, le nez, les oreilles, la voix du robot; les mains du robot, ses jambes...¹¹⁹ » De même, elle apprend toute une série de mots (printemps, été, automne, hiver, nuage,

¹¹⁶ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 170.

¹¹⁷ Élisabeth Vonarburg, *Le silence de la Cité*, Paris : Éditions Denoël, 1981, p. 11.

¹¹⁸ Élisabeth Vonarburg, *op. cit.*, p. 12.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 15.

glace¹²⁰, mort¹²¹) et ces termes sont tous indiqués en italique, car ce sont des concepts inconnus d'Élisa. Elle en construit le sens alors que le lecteur doit le réévaluer car ils n'ont plus la même valeur que celle qu'il leur connaît. Ainsi apprend-on que la Cité est un endroit tempéré, car le concept de printemps, acquis par l'expérience des saisons chez le lecteur, n'a qu'une valeur abstraite pour Élisa puisqu'il appartient à l'Extérieur, et non à la Cité souterraine. Le rôle du texte dans la création de l'effet esthétique¹²² apparaît ici de façon évidente, en ce sens où sont réutilisés des termes tirés du réel qui sont porteurs d'une signification différente et c'est grâce à la perspective du personnage telle qu'inscrite dans le texte que le lecteur peut décoder le nouveau sens du mot, par exemple « printemps ».

À l'opposé se trouve un pseudo-réalisme beaucoup plus nébuleux, qui élimine les pistes de résolution du fictif. Aucune explication, aucun détail visant à éclaircir une situation, aussi discrète soit-elle, n'entre en jeu. Il s'agit d'une interprétation réaliste de l'univers de science-fiction représenté. À cet égard, « [c]e que le pseudo-réalisme gagne en vraisemblance se paie d'une indétermination d'une bonne partie du cadre encyclopédique¹²³ ». L'étrangeté du paradigme absent est alors doublée : aux éléments textuels qui comportent leur part d'altérité s'ajoute l'impossibilité d'en trouver un sens précis. À titre d'exemple, revenons au transplastal : « En un sursaut, tout se remet au foyer, les jauges et les voyants du cockpit, les écrans, les commandes, les étoiles immobiles par-delà le transplastal.¹²⁴ » Rien n'indique qu'il s'agit du matériel constituant une fenêtre (ce que les inférences nous permettent de déduire). Il peut tout aussi bien s'agir d'une matière opaque avec laquelle sont

¹²⁰ *Ibid.*, p. 18.

¹²¹ *Ibid.*, p. 24.

¹²² Voir la section 1.4.1 sur le rôle du texte dans l'effet esthétique, p. 27-30.

¹²³ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 179.

¹²⁴ Daniel Sernine, *op. cit.*, p. 23.

fabriqués les vaisseaux, puisque *par-delà* ne signifie pas automatiquement *à travers*. Le texte en soi n'offre donc pas de piste de résolution au terme *transplastal*¹²⁵.

Pourtant, pour qui connaît un peu l'œuvre de Daniel Sernine, il sera évident que le mot « transplastal », bien qu'il s'agisse d'une de ses premières occurrences chez Sernine, renvoie à une matière servant à la construction des fenêtres des vaisseaux spatiaux ou de dômes vitrés des cités extra-terrestres, puisque ce terme fait partie du vocabulaire fictif intertextuel employé dans l'univers de Sernine. Des mentions du « transplastal » se retrouvent entre autres dans la série de littérature jeunesse *Argus* : « Le transplastal est fissuré [...]. Le transplastal se fracasse sous le véhicule.¹²⁶ » Le lecteur, à force de croiser ce mot dans différentes circonstances, parviendra à établir une image de la matière, ses fonctions et ses applications, sans avoir été exposé à des explications directes. Le terme se trouve donc à faire partie d'un répertoire thématique, soit une xénoencyclopédie acquise par cumul de lectures. Pour le lecteur aguerri de science-fiction, certains codes, certains thèmes, de même qu'un certain vocabulaire relatifs à la science-fiction deviennent acquis :

[...] les innovations assimilées par le genre [...] finissent par se passer de l'encombrant appareil didactique qui les accompagnait à l'origine : non seulement le lecteur ne ressent plus le besoin d'une explication [...], mais de plus il sait reconnaître à mots couverts la machine, la situation, le type de monde, etc., dont il est question.¹²⁷

Le répertoire thématique se situe à mi-chemin entre le didactisme et le pseudo-réalisme, puisqu'au départ, les notions nouvelles ont été expliquées, puis, au fil du temps, leur sens a été tenu pour acquis, faisant maintenant partie de l'ensemble des connaissances relatives à la science-fiction. Par exemple, le concept du voyage

¹²⁵ C'est plutôt la logique linguistique et les inférences, qui permet d'en comprendre le sens. Voir la section 2.4.1 sur les syntagmes, p. 60-65.

¹²⁶ Daniel Sernine, *Argus intervient*, Montréal : Éditions Paulines, collection Jeunesse-Pop, 1983, p. 7.

¹²⁷ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 172.

dans le temps, présent dès les débuts de la science-fiction, n'a maintenant plus besoin d'être détaillé.

Comme le souligne Saint-Gelais, le didactisme et le pseudo-réalisme ne fonctionnent pas sous forme de modèle absolu et leurs limites semblent parfois poreuses : « [...] les dispositifs didactiques et pseudo-réalistes sont loin d'être mutuellement exclusifs : quantité de textes ont tour à tour recours aux uns et aux autres.¹²⁸ » Bien qu'opposés dans leur application, les deux se complètent. L'objectif est de présenter une certaine vision d'un paradigme absent en laissant des indices plus ou moins directs permettant la représentation d'un univers autre. Un texte à forte tendance didactique génère une activité de lecture plus passive. Image ou concept, l'élément servant le nouvel univers est indiqué et décrit par le passage didactique, ce qui en facilite la représentation, mais limite l'accès du lecteur à la rêverie puisque son imagination interprétative est moins sollicitée. Le pseudo-réalisme souligne plus fortement le rôle du texte dans la constitution de l'effet esthétique isérien, au sens où le lecteur recueille et interprète les éléments de nouveauté au fil de la lecture. Le lecteur doit évaluer la différence entre ce qu'il lit et son propre univers de référence, soit le réel, pour construire le sens de ce qu'il est supposé connaître. Quel est le degré d'étrangeté? Quel est le degré de ressemblance? Quel est le *novum* et comment influence-t-il le récit? Voilà autant de questions auxquelles il tâche de répondre, et qui l'aident à construire l'univers de sa rêverie.

2.4 Syntagmes et effets d'étrangeté

Tout texte de science-fiction reflète une xénoencyclopédie qui lui est propre et qui appartient à son imaginaire spécifique. Au premier abord, elle imprègne le texte de ses mots, de ses nouveautés, de ses idées. Et le premier véhicule de cette

¹²⁸ *Ibid.*, p. 183-184.

représentation est le syntagme : « L'activité cognitive du lecteur se déplace donc nécessairement de la succession syntagmatique à un ailleurs du discours : les paradigmes sémantiques [...] qui sont censés conférer au discours son intelligibilité.¹²⁹ » Avant la présence de stratégies discursives servant la reconstitution du paradigme absent, il y a le mot, son étrangeté, son sens, reflet de l'ailleurs, servant à décrire la nouveauté. Aux yeux du lecteur, il est le premier contact avec le paradigme absent. Le travail de l'écriture de la science-fiction consiste alors à représenter l'altérité, un monde différent dans le temps et dans l'espace, avec les mots et le vocabulaire d'aujourd'hui. Un défi, puisqu'il s'agit d'écrire ce qui n'existe pas encore : « Et puis, comment serait-il possible de réaliser **aujourd'hui** un livre que l'on présente comme une œuvre du **futur** [souligné dans le texte]¹³⁰ ? »

Pour certains, comme Pierre Ziegelmeyer, la littérature de science-fiction devrait transcender les formes classiques de la littérature en intégrant le *novum* au sein même du langage et de sa structure, ce qui aurait pour effet de le modifier profondément : « La science-fiction devrait mouler d'un seul bloc idées nouvelles et technique romanesque neuve.¹³¹ » Ainsi, des auteurs comme Clodomir Sauvé développent un aspect plus expérimental de la science-fiction, transformant la structure même du récit et, du coup, sa lecture :

_ ici _ là _ sur ce sol insolite de Phàh _ comme lapidifiés par l'att _ par l'attract _ par l'attraction bizarroïde _ sous les clignotements glauques de l'anneau solaire aöpfoä qui raie de son fossé coruscant le tchernozium du ciel _ l'unique source d'énergie _ l'Énergie de la source unique _ grafignés par les pourgas qui térébrent quand déferle avec ses bourrasques glacées à épines la fin d'un cycle aäpfää (...)¹³²

¹²⁹ Marc Angenot, *op. cit.*, p. 75.

¹³⁰ Jean-Marc Gouanvic, « La science-fiction et la littérature « expérimentale » : quelques avenues actuelles », *Protée*, vol. 10, n°1, 1982, p. 51.

¹³¹ Pierre Ziegelmeyer, « Quelques réflexions au sujet d'une machine encore ignorée par la science-fiction », *Espace-Temps*, n°12, 1979, p. 43.

¹³² Clodomir Sauvé, « Phàhopfs pfühs », *Imagine*, vol. 1, n° 4, juin 1980, p. 27.

Cette avenue, privilégiée par la direction d'*Imagine...*, n'est cependant pas abondamment exploitée. Modifier la structure d'un texte, ou le langage dans lequel il est écrit, comme cet exemple de Clodomir Sauvé, représente visuellement l'altérité du paradigme absent, mais rend sa compréhension plus obtuse, hermétique, bloquant ainsi l'accès à la formation d'une rêverie.

Il est d'autres façons, plus accessibles au lecteur, de témoigner de la différence de l'univers représenté au sein même du texte. D'abord, le syntagme lui-même. Mots-fictions, nouveaux sens et exolinguistique contribuent à former le xénodictionnaire relatif à la xénoencyclopédie. Ensuite, ces termes doivent être encadrés d'effets de réel, pour qu'un sens leur soit attribué et que leur usage ne soit pas uniquement décoratif, mais conséquent à l'univers qu'il nous est donné d'explorer.

2.4.1 Syntagmes et mots-fictions

Pour rendre compte de l'inconnu qu'est le monde de science-fiction représenté par le texte, le seul matériau disponible reste le langage tel qu'il existe présentement. Comment, dans ce cas, représenter l'ailleurs? Tout simplement en jouant avec les mots ! Ainsi, le lecteur de science-fiction croise au fil des pages des *anti-gravs*¹³³, des *aéroverti*¹³⁴, du *transplastal*¹³⁵, des *buphants*¹³⁶, du *dichondra*¹³⁷, de l'*électronarcose*¹³⁸, des *stargos*¹³⁹ et encore bien d'autres mots spécifiques à l'univers

¹³³ René Beaulieu, *op. cit.*, p.20.

¹³⁴ Daniel Sernine, « Loin des vertes prairies », *op. cit.*, p. 28.

¹³⁵ *Ibid.*, p. 23.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 27.

¹³⁷ *Ibid.*, p. 22.

¹³⁸ Daniel Sernine, « Exode 4 », *Solaris*, n°35, 1980, p. 8.

¹³⁹ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

de la fiction qu'il lit¹⁴⁰. Intégrer dans le texte des mots-fictions (comme les *sensitives*¹⁴¹, fleurs fictives), des mots-chimères (comme *osmoseringue*¹⁴², conjonction linguistique de osmose et seringue), transformer le sens de mots connus (comme le verbe *voyager*¹⁴³ qui, en langage gravalien, signifie rêver), créer un nouveau langage sont des façons d'introduire une part d'étrangeté dans le texte, car ces créations lexicales ne correspondent pas à des référents connus dans le monde réel. Le sens est à construire, tout comme le paradigme auquel elles font allusion, et la méthode de formation de ces mots autant que le contexte sont des indices de la signification du terme nouveau.

Les textes de science-fiction sont parsemés de termes inconnus, qui semblent forgés de toute pièce et qui servent à représenter une réalité différente. Ce sont les mots-fictions, soit « les mots censés anticiper sur un état futur de la langue du récit ou censés relever d'un univers linguistique parallèle¹⁴⁴ ». Fragments du paradigme absent dans notre langage, ils marquent l'ailleurs au cours des mots qui défilent, pour la plupart, selon une étude de Gary Westfahl¹⁴⁵, des noms communs, quelquefois des verbes, et très rarement des adverbes, des pronoms, des mots-outils servant à la construction de la phrase. L'évolution imaginée des sciences et technologies, de même que l'exploration extra-terrestre, contribue à l'élaboration du *novum*, et de ce fait alimente la création d'un nouveau vocabulaire pour en rendre compte.

¹⁴⁰ Pour une liste complète des mots-fictions rattachés aux textes de notre corpus, ainsi que leur définition supposée, se référer à l'appendice A, p. 116.

¹⁴¹ René Beaulieu, *op. cit.*, p. 191.

¹⁴² Daniel Semine, « Exode 4 », *op. cit.*, p. 10.

¹⁴³ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 18.

¹⁴⁴ Marc Angenot, *op. cit.*, p. 77.

¹⁴⁵ Gary Westfahl, « Words of Wisdom : The Neologisms of Science Fiction », *Styles of creation. Aesthetic Technique and the Creation of Fictional Worlds*, Athens : Liverpool University Press, 1992, 344 p.

Certains termes sont de pures inventions, par exemple le *grilhosse*¹⁴⁶, le *rodium*¹⁴⁷ et les *buphants*. Gary Westfahl les nomme : « bound-morpheme constructions ¹⁴⁸ », c'est-à-dire de nouveaux mots dont au moins un suffixe, un préfixe ou une racine n'appartient pas au vocabulaire connu. Leur sens est directement relié au contexte d'utilisation. La façon dont ils sont employés, les explications qui les entourent permettent d'en assimiler la signification. Ainsi, on saura qu'un *grilhosse* se fume : « Ceux qui en font usage disent qu'on ne fume pas le grilhosse mais qu'il vous fume ¹⁴⁹ » ; que le *rodium* « était un alliage naturel de sept métaux ¹⁵⁰ » et les *buphants*, de « grands ruminants au corps massif ¹⁵¹ ».

D'autres sont construits à la façon des mots-chimères, c'est-à-dire sur la forme d'un « télescopage d'un mot dans un autre ¹⁵² ». Ils s'intègrent aux « reduced-morpheme constructions ¹⁵³ » de Westfahl, soit des mots dont au moins une des particules a été tronquée. Dans cette catégorie se trouvent aussi les abréviations utilisées comme des mots (Fac. 7 ¹⁵⁴), les acronymes (le fœtus identifié EL-I devient l'enfant Élis ¹⁵⁵) et les mots raccourcis (les pysocios ¹⁵⁶). En plus d'avoir une fonction d'étrangeté, le mot-chimère, ou mot forgé, témoigne d'une évolution langagière et sociale, car souvent il est composé de termes connus qui, amalgamés, proposent une autre réalité : « [...] il paraîtra découler de *structures étymologiques* qui, tout en permettant d'en supputer le sens, peuvent également connoter certaines

¹⁴⁶ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

¹⁴⁷ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, *op. cit.*, p. 19.

¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 224.

¹⁴⁹ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

¹⁵⁰ Jean-François Somcynsky, *op. cit.*, p. 21.

¹⁵¹ Daniel Semine, *op. cit.*, p. 27.

¹⁵² Élisabeth Vonarburg, *Comment écrire des histoires : guide de l'explorateur*, Beloeil : Édition La lignée, 1986, p. 83.

¹⁵³ Gary Westfahl, *op. cit.*, p. 224.

¹⁵⁴ Daniel Semine, « Loin des vertes prairies », *op. cit.*, p. 23.

¹⁵⁵ Élisabeth Vonarburg, *Le silence de la Cité*, Paris : Denoël, 1981, p. 22.

¹⁵⁶ Daniel Semine, *op. cit.*, p. 24.

harmoniques socio-linguistiques.¹⁵⁷ » Son sens devient implicite à sa construction : il s'agit d'additionner les significations des mots joints. Les *ommachs*¹⁵⁸ sont des hommes-machines, les *sipattes*¹⁵⁹, des animaux à six pattes, le *transplastal*¹⁶⁰, une matière plastique transparente et le *stargo*¹⁶¹, un cargo des étoiles (*star*) et les *Blaques*¹⁶², le peuple noir vivant en Virnie, dérivation du mot anglais *black*.

Il arrive aussi que des mots du vocabulaire contemporain du lecteur véhiculent, à leur façon, un aspect du paradigme absent. Ils conservent la même orthographe, mais leur signification est modifiée afin de s'adapter aux réalités du monde représenté¹⁶³. Westfahl parle alors de « free-morpheme constructions¹⁶⁴ » : des mots connus ayant un autre sens, ou des mots nouveaux composés de deux mots connus. Souvent, pour indiquer la métamorphose signifiante du terme, une typographie particulière lui sera attribuée. Il sera alors entouré de guillemets, ou souligné en italique, ou en caractère gras, bref, sa distinction sera visuellement identifiée. Beaulieu exprime la lecture de pensée par les verbes « enregistrer » et « photographier », qu'il encadre de guillemets¹⁶⁵. Le travail¹⁶⁶, marqué en italique, n'a plus le sens qu'on lui connaît avec Somcynsky. Il s'agit plutôt d'une activité bénévole exercée pour s'occuper et non d'une obligation pour subvenir à ses besoins.

Quelquefois, le langage terrien et ses dérivations ne suffisent pas à décrire l'ailleurs. Alors, comme la langue française emprunte des mots à l'anglais, l'italien, l'allemand, l'arabe, elle empruntera à un langage extra-terrestre. Il est alors question

¹⁵⁷ Marc Angenot, *op. cit.*, p. 78.

¹⁵⁸ Elisabeth Vonarburg, *Le silence de la cité*, *op. cit.*, p. 13.

¹⁵⁹ René Beaulieu, *Les légendes de Virnie*, Longueuil : Éditions Le Préambule, 1981, p. 69.

¹⁶⁰ Daniel Serigne, *op. cit.*, p. 23.

¹⁶¹ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

¹⁶² René Beaulieu, *op. cit.*, p. 99.

¹⁶³ On retrouvera ici une correspondance avec le concept de négation tel qu'identifié par Iser. Voir section 1.4.3 sur l'interaction entre le texte et le lecteur, p. 33-35.

¹⁶⁴ Gary Westfahl, *op. cit.*, p. 224.

¹⁶⁵ René Beaulieu, *op. cit.*, p. 14.

¹⁶⁶ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *op. cit.*, p. 8.

d'exolinguistique : « Ce langage lui-même, dont seuls quelques énoncés bizarres se portent garants, semble impliquer à son tour l'existence d'énonciateurs et d'un monde référentiel.¹⁶⁷ » Chez Westfahl, l'exolinguistique ferait partie de la catégorie « autre », celle qui n'utilise pas de structures langagières connues. Jack le Gra-val dans « Hypercruise » explique le double-usage du terme *casma*¹⁶⁸, à la fois masque et poème. Dans notre corpus littéraire étudié, peu de phrases et d'expressions complètes proviennent d'un langage extraterrestre. Toutefois, des mots, des noms de planètes ou de villes reflètent aussi, à leur façon, cette exolinguistique¹⁶⁹. Reith a vécu des aventures sur Galia et Danaette. Alba, de *La planète amoureuse*, a voyagé sur Tilo, Ménitar, Élirac¹⁷⁰. Même s'il ne s'agit pas de noms communs, ces noms propres reflètent tout de même l'altérité, autant sur le plan linguistique que géographique, de l'univers représenté.

Le syntagme sert donc à représenter le paradigme absent et sa présence joue un rôle dans l'élaboration de la rêverie, puisqu'il permet d'indiquer l'existence d'un autre univers, de son fonctionnement, de son évolution sociale, à travers le vocabulaire même. Il transporte en chacune de ses représentations une portion d'exotisme. La quantité de mots-fictions dans un texte exerce peu d'influence sur sa propension à inciter la rêverie. Ce qui importe, c'est sa présence, qui confirme l'existence du paradigme absent. Toutefois, le mot-fiction, pour servir de balise à la

¹⁶⁷ Marc Angenot, *op. cit.*, p. 80.

¹⁶⁸ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 22.

¹⁶⁹ Dans le corpus étudié, les termes empruntés à l'exolinguistique ne sont pas écrits en langue extraterrestre. Ils sont pour la plupart transcrits dans la langue d'écriture de la fiction, ici le français, et ne reflètent probablement pas la prononciation exacte dudit mot. Tout comme Pékin est la francisation du nom propre chinois « Beijing », *casma* est la francisation d'un terme provenant d'une langue différente. L'effet d'étrangeté de ces mots pourrait être accentué par l'utilisation d'un « xénoalphabet », par exemple.

¹⁷⁰ La construction des mots-fictions peut aussi découler d'anagrammes formés à partir de mots tirés du réel. Ainsi, « éclair » devient Élirac, planétoïde où se vivent plusieurs expériences intenses, quelquefois risquées et dangereuses, comme la foudre. « Mentira » se transforme en Ménitar, un satellite qui peut mentir à l'homme et lui faire croire qu'il est inintéressant et inexploitable si les intentions humaines sont négatives, mais qui se dévoile tout en beauté et en sensualité à l'être doté de bonnes intentions, ici Alba.

construction de l'ailleurs, ne doit pas être fortuit, parsemé à la sauvette comme on décore un gâteau : il faut qu'il fasse partie d'un tout cohérent et signifiant. C'est alors qu'entrent en jeu les effets de réel.

2.4.2 Effets de réel

Les effets de réel existent, comme il a été mentionné dans le premier chapitre, pour consolider les éléments d'étrangeté introduits par le *novum*, à la base du paradigme absent. Ils donnent au texte cohérence et vraisemblance et permettent de mettre en relief les mots-fictions et les concepts étrangers au réel. Autrement, les syntagmes liés au *novum* n'auraient qu'une valeur étonnante, sans servir la fiction même. Les effets de réel, comme le nom l'indique, servent à développer le « réalisme » de la fiction : « Essentiellement, le texte de SF renvoie à son lecteur l'image d'un modèle d'univers totalement inexistant mais organisé de telle sorte qu'il pourrait exister si les prémisses qui lui servent de fondement étaient un jour mises en place par la science.¹⁷¹ » Ainsi, les termes et concepts fictifs employés dans le texte donnent l'impression de faire partie d'un tout et de ne pas détonner de l'univers d'où ils proviennent puisque « [c]et *effet de réel* où s'investit le plaisir du lecteur ne fait que transposer dans l'activité imaginaire la règle que tout syntagme appelle un paradigme¹⁷² ». L'existence de vocables étrangers apparaît logique et essentielle compte tenu de la nouvelle réalité à laquelle le lecteur fait face. L'effet de rêverie y trouve ses assises, dans la mesure où le « réalisme » de l'univers science-fictif confirme au lecteur la vraisemblance de sa création et lui permet d'envisager ce monde comme potentiellement réalisable.

¹⁷¹ Michel Lord, *op. cit.*, p. 12.

¹⁷² Marc Angenot, *op. cit.*, p. 82.

En ce sens, l'utilisation d'un vocabulaire « réaliste » typique à une activité contribue aux effets de réel. En se servant d'une nomenclature déjà existante en regard d'une situation précise (un métier, un loisir, un sport, un moyen de transport, etc.), le récit en vient à intégrer l'élément de nouveauté dans l'ensemble de ceux qui étaient connus. Par exemple, dans « Loin des vertes prairies », Sernine se réfère amplement aux termes de navigation aérospatiale. Alors, parmi vaisseau¹⁷³, courative¹⁷⁴, looping, gouverne, propulseur, pilote, vernier, etc., se retrouvent, entre autre, *visiteur*¹⁷⁵ et *télévidéo*¹⁷⁶, des termes reliés au fonctionnement de l'intercepteur que pilote Gar et qui connotent une évolution technologique. Sans connaître d'emblée le sens, l'usage permet de le déduire et, surtout, de montrer que ces termes participent d'un tout.

La mise en contexte de certains termes, tout en intégrant l'élément de nouveauté dans une réalité, permet aussi d'en décoder le sens et l'usage. Par exemple, le caractère illicite du *grilhosse* transparait lorsque Reith, dans « Hypercruise », dit : « Jack, dans quel tripot m'as-tu entraîné¹⁷⁷? » Le caractère négatif de « tripot » teinte le *grilhosse* d'un sentiment d'interdit, de même que l'atmosphère sombre, lubrique du bar. L'usage du joint de marijuana a une tout autre connotation dans « 2500 » de J.-F. Somcynsky, où Janic le consomme dans sa vie quotidienne : « Janic alluma une cigarette pour accompagner son café. Le mélange de tabac et de cannabis lui apportait un calme agréable.¹⁷⁸ » Ici, on découvre une drogue aujourd'hui illégale devenue légale, commune, s'intégrant dans un rituel matinal. Dans les deux cas, les implications liées aux nouvelles consommations de psychotrope s'avèrent réalistes. Dans le premier exemple, le *grilhosse* est le résultat d'explorations spatiales d'envergure, phénomène encore en développement aujourd'hui, et dans l'autre, il est

¹⁷³ Daniel Sernine, « Loin des vertes prairies », *op. cit.*, p. 21.

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 22.

¹⁷⁵ *Ibid.*

¹⁷⁶ *Ibid.*, p.29.

¹⁷⁷ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

¹⁷⁸ Jean-François Somcynsky, « 2500 », *op. cit.*, p. 20.

question d'une transformation des mœurs concernant l'usage de drogues douces, un sujet d'actualité en 2006, où la légalisation de la drogue fait l'objet de plusieurs débats.

Les effets de réel sont souvent sensibles lorsque l'approche utilisée pour présenter le paradigme absent et sa xénoencyclopédie relève du pseudo-réalisme, car ici, point de descriptions : la déduction prime. On comprendra le sens du *kinésomètre* qu'utilise Alba dans *La planète amoureuse* par l'usage qu'elle en fait : « Plus encore, elle ressentait un vague frisson sous l'épiderme, comme si le sol émettait des vibrations. Elle alla chercher sa trousse et en sortit un kinésomètre¹⁷⁹. » Aussi, la construction même de certains mots-fictions permet d'en montrer l'affiliation avec le réel. C'est le cas des « reduced-morpheme constructions » et des « free-morpheme constructions » de Westfahl, soit respectivement des mots-chimères et des mots déjà connus, seuls ou composés, qui ont un nouveau sens. Ils proviennent d'une évolution possible du langage en usage au temps de la rédaction du texte pour représenter une réalité autre. Le *kinésomètre* est donc, littéralement, un outil de mesure (du suffixe -mètre) du mouvement (du préfixe kiné-), des vibrations du sol d'une planète. Le langage contemporain est forgé de façon à permettre la représentation d'éléments provenant de l'ailleurs.

Le mot-fiction n'est pas essentiel à l'écriture de l'univers de la science-fiction. Le langage contemporain au moment de l'écriture peut suffire à la représentation de l'ailleurs. Pour reprendre l'exemple précédent, le cannabis n'a pas besoin de changer de nom pour montrer que dans « 2500 », l'attitude face aux drogues est modifiée par rapport au temps de l'écriture (1981). Toutefois, qu'il y ait ou non des mots-fictions, c'est l'effet de réel qui prime. Le lecteur doit avoir sous les yeux une fiction à laquelle il peut croire comme étant *réaliste* selon les paramètres induits par le

¹⁷⁹ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, op. cit., p. 14.

paradigme absent. Les effets de réel permettent donc, d'une part, l'intelligibilité du texte et, d'autre part, l'enracinement dans une logique à tendance réaliste.

2.5 Conclusion

La compréhension d'un texte de science-fiction est une affaire de code. Un lecteur lisant un texte mimétique se trouve à naviguer dans un contexte linguistique et sémiotique familier. Par conséquent, lorsqu'un mot ou un concept lui est inconnu, il possède autour de lui les éléments pour en déduire le sens, que ce soit un dictionnaire, un atlas, un ouvrage de références, un professeur ou un ami. Lorsqu'il est question de science-fiction, l'univers de référence est inconnu. Le lecteur doit le construire à mesure qu'avance sa lecture, et son code d'analyse du texte change. Au lieu d'être orienté sur le réel, il est dirigé vers un paradigme absent, un réel potentiel, dont le texte de science-fiction est censé être un reflet réaliste.

De ce paradigme proviennent termes et notions étrangers au lecteur, la xénoencyclopédie et le xénodictionnaire, dont il n'a d'autre choix que de composer le sens selon l'usage qui en est fait et les explications fournies clairement ou indirectement. Quelle que soit l'approche privilégiée par un auteur (didactique, présentocentriste, didactique honteuse ou pseudo-réaliste), le paradigme absent influence l'écriture du texte. Didactique, (de façon honteuse ou non), le texte donnera l'impression d'une leçon, directe ou indirecte. Dans un récit présentocentriste, la conscience du présent du lecteur et de l'auteur marquera la narration. Avec le pseudo-réalisme, les données nouvelles du texte seront supposées connues du lecteur et y seront intégrées sans explications, la résolution du sens provenant de l'usage, de la déduction et de sa construction linguistique. La représentation du paradigme absent favorise aussi l'existence de mots-fictions, chargés de refléter des réalités inconnues

dont le langage contemporain à l'époque de l'écriture ne saurait rendre compte justement.

Par la construction du paradigme absent s'établit l'univers d'où émerge la rêverie. Les deux coopèrent tout comme, selon William F. Touponce, l'élaboration de l'effet esthétique isérien et la rêverie bachelardienne collaborent lorsqu'il est question de littérature de genre, *fantasy* ou science-fiction. À l'aide des stratégies textuelles telles que présentées par Iser et des caractéristiques discursives typiques à la science-fiction, le lecteur bâtit l'univers de la fiction et est en mesure de l'admirer telle une œuvre d'art, d'en ressentir l'effet esthétique. Au fur et à mesure que le paradigme absent prend forme, des rêveries s'amorcent. Différents éléments de nouveauté parviennent au lecteur, éléments qu'il doit évaluer selon les informations que lui transmet le texte. La rêverie en science-fiction devient une création en évolution. Non seulement le lecteur interprète-t-il les différents éléments textuels par rapport à son cadre de référence réel, mais il doit imaginer le cadre de référence du texte, situé dans une altérité spatio-temporelle. Et différents types de rêveries apparaissent, certaines universelles quoique présentées dans un cadre science-fictionnel, d'autres orientées vers des thèmes précis tels la Nature, le Corps, la Littérature. Il y a même des rêveries sur le rêve, dont l'aspect émotif, sensitif et réflexif renvoie à la rêverie telle que la conçoit G. Bachelard.

CHAPITRE III

RÊVERIES DE LIEUX, DE CORPS ET D'ÉVASION

3.1 Introduction

Comme le démontre la démarche de Touponce exposée au premier chapitre, l'expérience de la rêverie en science-fiction se vit à travers la conjonction de la cognition (W. Iser) et de la sublimation (G. Bachelard). La cognition permet la construction de l'univers de la rêverie, mais la sublimation y ajoute cette touche indéfinissable qu'est le sentiment de la rêverie, que Touponce décrit ainsi : « But in reading fantasy and science fiction we often want to linger in those strange and exotic landscapes, even to luxuriate in them¹⁸⁰. » Le désir d'évoluer en ces contrées inconnues prend naissance à la lecture des textes de science-fiction, et la rêverie correspond à la volonté de poursuivre en soi l'expérience que procure l'imaginaire de la lecture; de porter la création de l'univers de la fiction au-delà même du texte et d'y laisser vagabonder son esprit.

La rêverie bachelardienne est liée aux émotions, principalement agréables, et s'oriente selon divers axes. Bachelard parlait de rêveries vers le quotidien, l'enfance

¹⁸⁰ William F. Touponce, *Ray Bradbury and the Poetics of Reverie : Fantasy, Science Fiction and the Reader*, Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press, 1984, p. xiii.

ou les grands mythes et archétypes. Ici, les vecteurs seront les Lieux, les Corps et l'Évasion vers l'ailleurs. L'appel des sens et des émotions s'affirme particulièrement dans notre corpus, et ce sont d'abord les espaces qui constituent les différents paradigmes qui les stimulent. Les endroits nouveaux inspirent des sensations, le plus souvent agréables, qu'ils soient naturels, urbains ou postapocalyptiques. Par leurs splendeurs, leur exotisme ou leur plénitude, ils chercheront à attiser les sens du lecteur. Le corps, siège des réactions affectives, devient lui aussi instigateur de rêverie, que ce soit le corps du protagoniste même ou celui de ceux avec qui il développe une relation. Le Soi et l'Autre, dans leur nouveauté ou leur étrangeté, animent des passions charnelles et amoureuses qui guident le lecteur dans l'intimité des personnages. À ces rêveries aux racines plus physiques, liées à la terre et au corps, s'ajoute celle stimulée par l'évasion vers l'ailleurs. Par le conte, le livre, le poème ou la chanson, les personnages énoncent leurs propres rêveries, qui se propagent au-delà de la page et rejoignent le lecteur. Ainsi, la rêverie se crée selon différents paliers, allant du plus vaste, l'espace, jusqu'au plus intime, soit le corps puis l'intériorité et les rêveries des personnages mêmes.

3.2 Les lieux de la rêverie

Pour prendre naissance, une rêverie a besoin d'un environnement souche qui, combiné à d'autres éléments, le corps ou la fiction par exemple, lui permettra de prendre son ampleur. L'espace qui soutient la fiction doit donc inciter lui-même à la rêverie puisqu'il en est le décor. La nature, la ville et ses lieux, même un environnement postapocalyptique peuvent participer à la rêverie, avec cette particularité qu'ils inspirent les personnages et le lecteur plus qu'ils ne les compriment. Les limites de l'espace n'entravent pas l'émergence d'une rêverie mais l'alimentent, plutôt.

3.2.1 Rêveries vers la nature

Bien évidemment, la source la plus perceptible de rêverie reste la nature, la Mère Nature, souvent associée, dans le cadre de notre corpus, à la beauté et à la liberté, sentiments qui se rassemblent autour du concept de l'*anima*¹⁸¹. Les environnements naturels, qu'ils soient à dominante végétale ou minérale, sont vivifiants, empreints de santé. L'attention accordée aux descriptions des arbres, des montagnes, des animaux souligne cette vitalité. Les multiples couleurs égayent, les attributs et épithètes connotent positivement la nature, surtout chez Daniel Sernine et Jean-François Somcynsky.

La première présentation que Sernine fait de Terra, planète où s'inscrivent les passages champêtres de « Loin des vertes prairies », plante dès le départ la volonté de rattacher la nature à la paix, association qui se répercutera chaque fois qu'il sera question de la nature. Dès les premiers mots, la plénitude s'écrit : « L'air est frais : le soleil se lève à peine, allongeant sur la plaine l'ombre des grands bosquets. Le calme est absolu.¹⁸² » Ce sentiment de bien-être est confirmé plus loin par le passage

¹⁸¹ Dans le cas présent, il est surtout question d'environnements accueillants, mais certains auteurs de science-fiction ont su représenter des environnements hostiles de façon à susciter le sentiment de rêverie. C'est le cas de Dan Simmons et *Les Cantos d'Hypérion*, une œuvre dans laquelle même la plus boueuse des planètes crée un terrain propice à l'apparition de la rêverie : « Rues bourbeuses rayonnant à partir des docks de transformation de la station comme des stigmates sur le dos d'un lépreux. Nuages d'un brun souffré pendant en haillons d'un ciel de jute pourri. » (Simmons, Dan, 1991, *Les Cantos d'Hypérion : Hypérion 1*. Traduit de l'américain par Guy Abadia. Paris : Éditions Robert Laffont, p. 228.) Ainsi le poète Martin Silenius décrit-il Heaven's Gate, le portail du paradis, littéralement. Les rues bourbeuses y sont épaisses et non sèches. Elles rayonnent, c'est-à-dire se dispersent à partir d'un centre conjoint, mais pourraient-elles illuminer, ne serait-ce qu'un instant, ce monde noir puisqu'elles sont chemins où marchent les (sur)vivants? La répugnance d'un corps de lépreux expose le relief ravagé et la douleur de cette terre au-dessus de laquelle flottent des volutes brunes et jaunâtres. La laideur de ce monde semble si belle grâce aux mots de Silenius qu'il est possible de s'en servir comme contexte de rêverie.

¹⁸² Daniel Sernine, « Loin des vertes prairies », *Solaris*, n° 48, 1982, p. 21.

suivant : « Sérénité. Sérénité de la distance, de l'inaccessibilité. Tranquille beauté, immuable¹⁸³. »

Fraîcheur, calme, sérénité, tranquillité, beauté. Terra donne l'impression d'être une immense plage herbeuse et peu fréquentée où les arbres gigantesques « au tronc massif, aux branches tordues, au feuillage dense étalé horizontalement¹⁸⁴ » sont des « parasols regroupés en boqueteaux ici et là dans la savane¹⁸⁵ ». Cette notion d'espace suscite un sentiment de liberté, tandis que la description d'un milieu compressé provoque étouffement, stress et angoisse. À l'inverse, un paysage de plaines et de savanes, qui occupent le sol avec ampleur, sans les contraintes urbaines, un paysage bucolique donc, évoque l'apaisement : « Illusion aussi la proximité des autres bosquets, des fermes et des habitations. La pelouse de la dame s'arrête à quelques dizaines de mètres de la maison : il faudrait une heure de marche pour gagner la plus proche résidence.¹⁸⁶ » Cet éloignement permet une respiration entre les êtres, les fermes, les maisons. L'air et l'âme peuvent s'y détendre, s'y amuser même ! En font foi ce « groupe d'antilopes, qui s'était aventuré jusqu'au gazon, [qui] bondit et s'égaill¹⁸⁷ » et les oiseaux qui eux, « papillotent¹⁸⁸ ».

Les actions des animaux (papilloter, bondir, s'égailler) sous-entendent joie et liberté, et il en est de même des couleurs qui les caractérisent, vives pour les oiseaux : « un brusque envol de points vermillon qui papillotent¹⁸⁹ », ou iridescentes pour les antilopes : « flancs et dos gris-bleu, ventres gris perle chatoyant¹⁹⁰ ». Un pelage étonnant pour ce type de bête, habituellement connu sous sa forme terrienne avec des

¹⁸³ Daniel Sernine, *op. cit.*, p.27.

¹⁸⁴ *Ibid.*

¹⁸⁵ *Ibid.*

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ *Ibid.*

¹⁸⁸ *Ibid.*

¹⁸⁹ *Ibid.*

¹⁹⁰ *Ibid.*

teintes brunes et beige. Il en est de même pour la couleur des fruits, qui pique la curiosité : « Elle regarde les fruits qu'elle a mis à mûrir sur la galerie; certains sont encore turquoise ou verts, mais elle en trouve un presque jaune pour son petit déjeuner.¹⁹¹ » Des tons inhabituels pour des fruits, d'un point de vue terrestre, mais qui ouvrent l'imaginaire sur un autre schème de représentation.

Dès la première section de la nouvelle, le monde et l'atmosphère de Terra apparaissent différents, exotiques et paisibles. De plus, tous les passages se référant à la réalité de Terra (et non aux souvenirs de Gar) sont transcrits en italique, une typographie qui se rapproche de l'écriture cursive. Celle-ci porte en elle le charme vieillot d'un monde qui, bien que possédant une technologie très avancée (*astroport*, *aérovertt*, etc.), n'en est pas pour autant envahi. Ces descriptions de Terra s'opposent au récit écrit en romain, qui se concentre sur le quotidien à bord du vaisseau spatial, où la proximité, le métal et la grisaille semblent omniprésents.

Le procédé se retrouve dans « Exode 4 », toujours pour représenter la nature idyllique telle que la perçoit Maude, le personnage principal. Dans cette autre nouvelle de Daniel Sernine, la deuxième planète qui gravite autour de l'étoile Lacaille 8760 est identifiée à l'Éden, paradisiaque au point que la protagoniste refuse que l'Homme y mette le pied et la souille. D'une beauté inhabituelle, chacune des descriptions qui en est faite émeut et étonne :

Un ciel limpide, de cette limpidité glacée qui évoque le cristal, donnant l'impression que l'œil a acquis une acuité nouvelle, surnaturelle. Ce ciel est violet. Non, ce n'est pas un fantasma de poète : le ciel est franchement, indéniablement violet, d'un violet profond, riche comme velours. Et mauve dans la direction du soleil, un mauve éthéré, lumineux, qui est l'azur de ce monde. [...] Et de là, grâce à l'ombre qui s'épaissit dans les creux de la

¹⁹¹ *Ibid.*

couverture nuageuse, naissent diverses nuances de céladon, de jade, et un vert intense, smaragdin, dans les profondeurs des stratocumulus.¹⁹²

Ce passage s'attarde surtout à l'incroyable richesse de couleurs du ciel de cette planète. Ailleurs, on soulignera le calme de l'océan qu'aucune marée ne trouble, la flore, « dentelle à la fois végétale et minérale¹⁹³ », la délicate musique qui tinte lorsque le moindre souffle effleure les cristaux qui poussent dans la nuit. La planète de Lacaille 8760 est d'une fragile beauté que l'on ne peut qu'admirer sous peine de la détruire.

Ménitar, planète principale du roman *La planète amoureuse*, est au contraire beaucoup plus forte, faite de rocs et de minéraux, et recèle des beautés insoupçonnées. De prime abord, son aspect rocheux a repoussé les hommes, à qui elle ne plaisait pas et qui n'y trouvaient aucune ressource à exploiter : « [...] quand on eut enfin su à quoi ressemblait vraiment Ménitar, personne ne s'y était plus intéressé.¹⁹⁴ » C'est avec l'arrivée d'Alba que l'astre dévoile ses charmes, car la façon dont elle aborde la planète change la relation entre l'explorateur et le lieu exploré. Les premières visites humaines avaient eu pour but de détecter la présence de certains métaux et de les exploiter, selon leur abondance. Or, Ménitar est une planète sensible, consciente, qui réagit à l'intrusion. Si les intentions des visiteurs apparaissent hostiles, la planète montrera son côté sombre, de façon à repousser l'étranger. À l'opposé, si l'on porte sur elle un regard aimant et si le visiteur est chargé de nobles intentions, elle dévoilera ses secrets. Alba, en se posant, « regardait la surface de la planète avec le même enthousiasme que s'il s'agissait d'un nouvel amant¹⁹⁵ », et Ménitar le ressentira, puisqu'elle lui exposera sa majesté.

¹⁹² Daniel Sernine, « Exode 4 », n° 35, 1980, p. 6.

¹⁹³ Daniel Sernine, *op. cit.*, p. 8.

¹⁹⁴ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, Longueuil : Le Préambule, 1982, p. 9.

¹⁹⁵ Jean-François Somcynsky, *op. cit.*, p. 10.

Ainsi, grâce à l'attitude d'Alba, le lecteur accède aux splendeurs de Ménitar et son premier constat en souligne la paisible immensité : « La simplicité du paysage – le noir de la surface, l'escarpement des plateaux, le bleu du ciel – dégageait une impression intense de beauté. Une beauté inhumaine peut-être, immobile, silencieuse, dépourvue de vie, mais infiniment prenante.¹⁹⁶ » Une beauté simple, car les éléments du décor sont ceux de la nature, et la sérénité de l'immensité, puisque l'espace n'est pas entravé de constructions. L'influence de l'homme et de l'animal n'a pas modifié le relief : Ménitar est pour ainsi dire vierge. Le seul endroit où l'homme a laissé sa trace est laid : « De vieilles carcasses de fer, rouillées, mutilées, un vaste squelette sinistre, un crachat métallique qui n'évoquait guère de rêves mais une abrupte frustration.¹⁹⁷ » À la fin du récit, Ménitar reprendra d'ailleurs ses droits sur cette base construite par la compagnie Rama. L'opposant vaincu, la nature minérale envahira ce lieu : « Les rebuts de la société Rama avaient fait place à un monde de pierres précieuses, à des constructions polymorphes aux plus riches couleurs.¹⁹⁸ »

De cette presque totale absence d'industrie humaine se dégage un sentiment de sauvage liberté. Sauvage, dans la mesure où une planète minérale sans faune ni flore peut l'être, c'est-à-dire non influencée par une intervention extérieure. Libre, car Ménitar, planète consciente qui réagit à l'hostilité ou à l'amabilité de ses rares visiteurs, peut intervenir sur son paysage pour plaire ou déplaire à l'étranger. Alors qu'elle pourrait paraître morte, presque sans végétation ni animaux, elle est vivante puisque son corps planétaire se modifie sous sa volonté. Ménitar joue avec les couleurs, les textures, les odeurs. Elle offre à Alba un spectacle en son ciel : « Les couleurs, de plus en plus vives, s'assemblaient en des configurations géométriques qui rappelaient des formations cristallines. Il ne s'agissait plus de nuances, de teintes,

¹⁹⁶ *Ibid.*, p. 12.

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 63.

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 160.

mais de lignes d'un rouge vif, d'un jaune riche et plein, d'un mauve éblouissant.¹⁹⁹ » Sur une montagne qu'escalade Alba, elle crée des cristaux « merveilleux aux couleurs extraordinaires : bleu pâle, rouge vif, émeraude, violet, vert tendre²⁰⁰ ». Ces descriptions, malgré leur faible pouvoir évocateur, cherchent tout de même à exprimer un effet poétique en représentant l'aspect coloré et vivant de la planète.

L'abondance, la variété et l'étonnante distribution des couleurs connotent positivement les éléments de la nature. On l'a vu chez Sernine, on le voit chez Somcynsky. En multipliant les éléments colorés d'un environnement, ceux-ci sollicitent le lecteur. Ainsi y a-t-il sur Ménitar un lac noir vitrifié, du sable rose, un lac doré, de l'eau turquoise, des mousses rouges, vertes et jaunes, une falaise jaune vif tachée de vert, etc. Mais la vitalité de la planète s'exprime aussi à travers d'autres stimuli, dont l'odorat et le toucher.

Le nez d'Alba est sensible à la senteur de conifères qui embaume l'air et qui semble ne provenir d'aucune source directe puisqu'il n'y a pas d'arbres sur la planète. L'odeur se trouve ainsi à intervenir sur la perception du paysage puisque du parfum des conifères émerge l'image des arbres mêmes, puis des forêts, puis des grands espaces verts, sources de vie, ce qui vient atténuer l'impression d'aridité du paysage montagneux que présente de prime abord Ménitar. Un sentiment de dureté démenti aussi par la souplesse des corps rocheux qui peuvent, selon la volonté de la planète, changer de densité, par exemple les cristaux qui se durcissent ou s'amollissent au contact d'Alba : « [...] au moment de sa chute, l'escarpement rocheux s'était ramolli comme un homme qui débande.²⁰¹ » De même, la chaleur qui émane d'un sol vitrifié d'apparence frigide : « La surface vitreuse lui parut douce et tiède. [...] Sans raison,

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 15.

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 37.

²⁰¹ *Ibid.*, p. 50.

elle aurait cru que le sol serait froid et dur.²⁰² » Un contraste s'établit donc entre la Ménitar hostile à l'intrusion, froide, dure, sans attrait, et la Ménitar amoureuse d'Alba, qui stimule les sens, chatoie de couleurs et provoque des odeurs.

Terra, Lacaille 8760 et Ménitar sont trois univers naturels, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas été physiquement créés par l'homme. En ce sens, ils sont sauvages, même s'ils sont parfois habités, et par conséquent font contraste aux cités construites par les hommes sur d'autres planètes. Souvent opposés aux bâtiments lourds et oppressants, ils offrent aux protagonistes, et au lecteur, un espace de rêverie par la plénitude, le calme et les sensations agréables qui s'en dégagent. Leurs textures, couleurs et odeurs stimulent agréablement les sens. La nature devient ainsi source d'incitation à la rêverie, autant pour le lecteur, qui imagine un univers de beautés étranges, que pour le personnage, qui s'évade de l'univers destructeur qui l'entoure en se remémorant la nature²⁰³.

3.2.2 Une nature postapocalyptique

Les paysages précédents n'ont pas, ou très peu, été modifiés par l'homme. En ce sens, ils agissent en tant qu'environnement naturel originel, et cette primauté donne l'impression au lecteur d'une plus grande liaison avec la nature. Un environnement naturel transformé par une catastrophe humaine peut aussi, dans certains cas, transmettre un sentiment de rêverie. Le sentiment qui interpelle alors le lecteur est celui d'une nature forte, régénératrice, survivante. Une telle présentation de l'environnement se retrouve surtout dans le recueil *Légendes de Virnie*, de René

²⁰² *Ibid.*, p. 13.

²⁰³ Nous verrons dans la troisième partie de ce chapitre que l'imagination de l'espace naturel peut devenir le lieu d'une rêverie conjointe entre le lecteur et le protagoniste.

Beaulieu, dont la majorité des nouvelles se situent sur Terre, après les Grandes Destructures.

Le premier geste de la nature est de recouvrir les traces du passé qui a mené au désastre et d'affirmer sa prévalence. Certains tronçons de routes bitumineuses persistent, mais usés, recouverts d'herbes, ayant perdu leur signification première : « On aurait dit un immense ruban de pierre étalé d'une extrémité à l'autre de l'horizon. Une pierre ancienne qu'il ne connaissait pas, à moitié recouverte par la végétation, craquelée, lésardée, mais qui avait résisté au temps.²⁰⁴ » La voie d'asphalte, l'autoroute peut-être, n'existe plus, ni dans son entièreté physique, ni dans sa fonction, les voitures étant inconnues, et la nature y a frayé son chemin.

Autre signe de primauté de la nature : les nouvelles des *Légendes de Virnie*, et principalement le livre deuxième, se déroulent toutes, sauf deux, dans un environnement extérieur non menaçant. Dans « Frondaisons », Anna va retrouver dans la forêt l'Arbre qui lui conte des histoires. « Lorraine la Trouvère » débute avec une séquence de chasse dans les plaines. Le paysage de « La petite sorcière » est une forêt hivernale. « La fille » se situe autant dans les plaines, les collines que les forêts, les personnages étant cartographes. « La Maudite » trouve refuge dans les bois automnaux. Judith et Jéphéré, dans « Le geai bleu », habitent un campement forestier aussi. Les agglomérations humaines ont le nom de village, et la forêt devient souvent un lieu protecteur où vont se cacher les exclus et les incompris, qui la connaissent bien et peuvent y semer leurs attaquants. Les humains, moins nombreux et moins organisés après les cataclysmes, retournent à un mode social plus primitif, où chasse, cueillette et pêche sont les sources d'approvisionnement, où les sorciers côtoient les villageois et fabriquent des potions d'herbes pour soulager les maux. Les

²⁰⁴ René Beaulieu, *Les légendes de Virnie*, Longueuil : Le Préambule, 1981, p. 100.

Grandes Destructures ont, d'une certaine façon, permis un rapprochement entre les humains et la nature.

La nature postapocalyptique sait aussi tirer profit des mutations causées par des retombées nucléaires et créer des beautés, comme en fait foi le Jardin de « Lorraine la trouvère (suite) ». D'un jardin botanique laissé à l'abandon après les Destructures est né un jardin de merveilles : les plantes non entretenues ont proliféré, et certaines ont même muté (les mutations non viables et indésirables ayant été éliminées par la main de l'homme) : « Une énorme orchidée bleue déborde d'une fenêtre au deuxième étage de la maison de droite, répandant ses lourds pétales sur tout le balcon.²⁰⁵ » Les mutations n'ont pas seulement affecté les dimensions des plantes, mais en ont aussi créé de nouvelles, comme les *sensitives* : « Ce sont des plantes qui... aiment et sentent les gens. Enfin, je suppose. [...] Il tend un bras et une feuille s'enroule autour, caressante. [...] En quelques instants, la feuille laisse voir une mosaïque bleue et verte étalée sur fond lilas.²⁰⁶ » Se ressent donc, ici encore, un appel aux sens avec la beauté visuelle et le plaisir tactile.

Après un cataclysme, la nature retrouve surtout sa liberté, elle n'est pas encadrée ni formalisée par l'homme : elle cherche à renaître de ses cendres et à reprendre sa place par-dessus les décombres. Elle est porteuse de vie, c'est donc son rôle que de protéger les pourchassés, de nourrir les humains, de fournir les herbes qui permettent de soigner et d'offrir des spectacles paisibles. Même si elle s'est transformée, elle n'est pas menaçante, elle soutient, aide et apaise et, en ce sens, il est possible d'y instaurer les bases d'une rêverie.

²⁰⁵ René Beaulieu, *op. cit.*, p. 190.

²⁰⁶ *Ibid.*, p. 191.

3.2.3 Rêveries urbaines

La majorité des représentations urbaines de notre corpus décrivent la ville, ou toute agglomération humaine, comme un lieu suffocant et étroit, où s'entassent les corps, et devant lequel la nature s'affirme comme un environnement salubre. Toutefois, certains lieux urbains soutiennent la création d'une rêverie puisqu'ils évoquent, tout comme les milieux naturels, la vitalité. L'accent est alors mis sur la ville en tant qu'organisme vivant (et qui ne s'alimente pas des individus qui l'habitent, doit-on le spécifier dans un contexte de science-fiction). Comme le souligne si bien un personnage de Somcynsky à la suite d'une de ses lectures : « [...] les gratte-ciel ont un cœur aussi, parce que c'est notre cœur.²⁰⁷ » Ainsi, une cité peut avoir une âme : c'est celle des gens qui l'habitent, et plutôt que de s'attarder à son apparence extérieure, qui pourrait la présenter acérée, froide ou monstrueuse, l'accent est mis sur la découverte intérieure, sur l'intimité même de la ville, comme un corps qu'on visiterait sous la peau, découvrant le cœur, siège des sentiments.

Le premier abord de ces lieux se fait de l'intérieur : l'intérieur du bar, l'intérieur des maisons de plaisirs, l'intérieur du vaisseau, et celui qui donne ce point de vue de l'intérieur est le protagoniste même. Ainsi, la première représentation physique du bar l'Hypercruise nous est transmise par Reith, le personnage principal. D'abord d'apparence sombre : « Jack, dans quel tripot m'as-tu entraîné? On dirait que le propriétaire préfère que ses clients fassent les frais d'éclairage de sa baraque²⁰⁸ », la véritable nature du bar se dévoile :

Spectacle irréel que ces corps bordés de noir qu'on savait attablés, assis ou étendus sur des coussins, projetant une phosphorescence qui soulignait leurs gestes, leurs attitudes. Ils semblaient flotter dans l'espace, un espace dépourvu d'étoiles. [...] Je compris soudain que tout cela, le bar, l'obscurité, ces formes

²⁰⁷ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *Solaris*, n° 37, 1982, p. 8.

²⁰⁸ Michel Lamontagne, « Hypercruise », *Solaris*, n° 58, 1984, p. 17.

fantomatiques, tout cela se voulait romantique. Ces individus d'espèces et d'aspects très différents n'avaient qu'une idée en tête : séduire ou être séduits.²⁰⁹

L'endroit peut paraître mal famé : un bar lugubre où se transigent des commerces douteux. Puis se dévoile la véritable signification du décor : le désir de séduction, qui habite l'espace. L'obscurité crée une impression d'intimité, les corps phosphorescents font naître une touche d'évanescence, et le tout semble se dérouler lentement, même si certains parlent fort. La lenteur, le flottement, l'aspect fantomatique des clients, les chuchotements et les silences suggérés installent une atmosphère feutrée, qui incite au rapprochement et à laquelle Reith ne sera pas insensible puisqu'il s'agit du lieu de sa propre séduction. Jack le Gra-val désire Reith et souhaite l'amener vivre une expérience sexuelle dans sa chambre au deuxième étage, où « on avait peint en des tons fauves des scènes à caractère érotique²¹⁰ ».

Le bar attise les désirs qui se consomment à l'étage, dans une ambiance où transpire la sensualité. Au départ, l'union sexuelle, qui se vit comme un rêve, a pour Reith une fonction alimentaire, car il dépend de Jack pour avoir du carburant. Pourtant, au fil des expériences, ce rapport strictement physique se transformera en relation amoureuse. Le bar apparaît ainsi comme un lieu de séduction qui se charge de plus en plus d'émotions, menant l'histoire d'amour jusqu'à sa finitude dans la désarroi et la tristesse. Ainsi Jack, voyant son amant dépérir et sentant sa propre fin venir, l'ingère et tente de mettre fin simultanément à leurs jours.

Les endroits voués à l'épanouissement du plaisir sexuel et amoureux investissent abondamment les textes de J.-F. Somcynsky. Il arrive régulièrement que les personnages croisent sur leur chemin des cabines et des centres de plaisir, pour relations solitaires ou multiples. L'accent est alors mis sur le bien-être des gens qui

²⁰⁹ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

²¹⁰ *Ibid.*, p. 18.

les fréquentent, plaisir autant physique (« Il s'agissait d'un bain charnel extraordinaire, qui me conduisait à l'orgasme avec la tranquillité sûre et luxurieuse de mes propres réactions organiques ²¹¹») qu'émotif (« Parfois elle y passait deux journées d'affilée à butiner d'un plaisir sensuel à l'autre, grisée par l'atmosphère festive et la chaleur joyeuse de l'endroit. ²¹²») Ni les cabines, ni les centres ne sont des lieux de dépravation, et leurs portes s'ouvrent à tous ceux qui veulent y aller. Leur existence devient normale, voire essentielle, et souligne le potentiel de sensibilité attribué à ces villes qui ne restreignent pas l'humain à un carcan mais lui offrent la possibilité de vivre des expériences sensorielles.

Même Élirac, le planétoïde servant de gare centrale pour le système de Zébur, émerveille par les possibilités physiques et émotives qu'il sous-entend : « Où pouvait-on faire l'amour avec un être à huit pénis, à la peau couverte de soies thermiques, aux bras flexibles comme des tentacules? Où pouvait-on rencontrer des voyageurs solitaires qui allaient de monde en monde et portaient dans le regard tout l'appétit de la vie? ²¹³ » Les agglomérations urbaines peuvent donc transmettre la rêverie en faisant appel aux plaisirs des sens et aux émotions et en intégrant au cœur même de leurs quartiers des endroits qui en permettent l'exploration.

Une ville vivante est aussi une ville mouvante. Dans « Le cœur du monde bat encore », la ville semble en perpétuel mouvement, labyrinthique et difficile à définir de façon fixe. Ses particules s'assemblant et se défaisant offrent des possibilités infinies de représentation. Dès le premier abord, elle est présentée ainsi :

Des corridors, des escaliers, des rampes, des escaliers. Des perrons, des balustrades, des paliers. Des corridors de béton, des corridors tapissés, des corridors métalliques; des escaliers de secours, des escaliers mécaniques, des escaliers en colimaçon; des rampes d'accès, des rampes capitonnées, des

²¹¹ Jean-François Somcynsky, *op. cit.*, p. 10.

²¹² Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, *op. cit.*, p. 45.

²¹³ *Ibid.*, p. 43.

rampes revêtues de plastique. De longs corridors qui joignaient d'autres corridors; des escaliers illuminés qui débouchaient sur des couloirs étroits et des vastes places publiques; des escaliers qui menaient à d'autres escaliers; des ascenseurs fermés – la fin abrupte d'un rêve – ou transparents et vulnérables; des rampes qui se perdaient en chemin, des rampes qui rayonnaient ou se retrouvaient – un fil d'Ariane en quête d'un Minotaure électronique.²¹⁴

L'énumération et la répétition composent un rythme qui palpite comme un cœur qui bat et qui donne un nouveau souffle à des éléments somme toute banals. Chaque escalier, chaque corridor, chaque rampe différent et s'assemblent dans un labyrinthe indéfinissable. Chaque espace change de forme, de texture, de nature. Déambuler dans cette ville, c'est évoluer dans un rêve, un rêve de corps, même, comme l'écrit Somcynsky dans sa nouvelle :

Si on voulait voir des choses, on n'avait qu'à suivre les corridors et les escaliers qui tournaient et s'éloignaient et revenaient sans cesse; on n'avait qu'à s'y enfoncer pour explorer le système nerveux du monde, porteur de vie et de mouvement et d'échanges d'information; les corridors, les rampes, les places, les réseaux de transports, le système sanguin du monde; les couloirs, les ascenseurs, les labyrinthes organisés, planifiés, contrôlés, le système digestif du monde²¹⁵.

Les références au corps humanisent la ville et en permettent une perception plus chaleureuse, donc plus près de l'*anima*. Le vaisseau devient un corps maternant, qui porte en son sein des millions d'humains qui en sont l'âme, le souffle et le sang.

La sensation de rêve persiste dans l'impression de fluidité paisible de la ville et de ses habitants. Changer d'emploi ou prendre des vacances se fait selon ses envies; le temps n'a pas d'emprise sur l'organisation humaine : « Le temps n'avait plus tellement d'importance. Après quelques mois de repos – ou quelques années – ,

²¹⁴ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *op. cit.*, p. 6.

²¹⁵ Jean-François Somcynsky, *op. cit.*, p. 9.

on m'a proposé une affectation dans une ferme d'élevage.²¹⁶ » Les gens ne sont pas définis par une combinaison « nom, prénom » rigide et directe. Ils semblent plutôt circonscrits, comme « Celui-qui-ne-quitte-jamais-sa-place » ou « Celle-qui-a-peur-d'être-surveillée ». Même la compréhension de l'espace est floue :

La notion d'espace, en particulier, paraissait difficile à clarifier. On connaissait fort bien, cela va de soi, l'espace intérieur, les relations de distance entre deux coins de rues, encore que certaines distorsions passagères ne pussent pas être facilement élucidées. On ne s'entendait pas toujours sur l'interprétation à donner aux renseignements glanés lors des voyages d'exploration. S'agissait-il d'informations authentiques, relatives à un univers, ou plutôt d'effets afférents à l'existence même du vaisseau?²¹⁷

L'espace, le temps, les gens, rien n'appartient à un cadre rigide de représentation, et ce laxisme, plutôt que d'accentuer un sentiment d'insécurité, permet le calme et diminue le stress chez les citadins. Sachant qu'ils ont peu d'emprise sur leur environnement, ils suivent le rythme que la ville leur impose : « C'était un monde tranquille, complexe et facile.²¹⁸ » Même se déplacer d'un bout à l'autre de la ville se fait sans difficultés : « [...] on se laissait alors conduire automatiquement jusqu'à la station qui desservait le coin du monde qu'on habitait²¹⁹ ».

Le mouvement et la vitalité d'une ville se construisent aussi par les corps qui l'habitent, des corps dansant, accouchant, faisant l'amour, s'amusant. Telle est Lexiton, ville des Blaques²²⁰, où le jeune William vit différentes expériences physiques dans une atmosphère de curiosité et de découverte. Habitué de danser selon la mode virnienne, il apprendra les mouvements des Blaques autour d'un feu. Il sera invité à l'accouchement d'une femme, embrassera et caressera Daïanne la jolie noire. La ville stimule le corps et l'esprit :

²¹⁶ *Ibid.*

²¹⁷ *Ibid.*, p. 8.

²¹⁸ *Ibid.*, p. 7.

²¹⁹ *Ibid.*, p. 6.

²²⁰ René Beaulieu, *Les légendes de Virnie. op.cit.*, p. 99 à 133.

L'agglomération était divisée en « quartiers »- quartier des artisans, sentant le cuir tanné et le brin [sic] de scie [...], quartier des commerçants, grouillant et affairé, celui des étudiants avec ses cafés et ses théâtres, ceux des ouvriers, des notables, des établissements de distraction, déversant lumière et musique, même en plein jour, celui du marché, animé, coloré et rempli de cris et d'étals offrant au regard mille choses inconnues de William [...]²²¹.

Pour qu'un environnement urbain soit propice à l'émergence d'une rêverie, l'esprit du lecteur et des personnages doit sentir qu'il peut y évoluer sans contraintes; d'où l'existence de lieux favorisant le développement des sens et des sentiments; d'où une ville fluide, libre dans sa représentation. Sur ce plan, la notion de liberté apparaît essentielle : les limites de ces lieux ne servent pas à séparer le bien du mal, mais plutôt à associer une activité à un lieu pour éviter le chaos. L'espace ne doit pas agir en tant qu'agent de répression, mais plutôt en tant que guide vers l'épanouissement, et non seulement l'espace proxémique, mais aussi l'espace sidéral. Ainsi Maude, dans « Exode 4 », imagine :

Ne serait-ce pas exaltant si nous pouvions aller jusqu'à nous départir de la protection de nos scaphandres et naviguer sur des nefs à ciel ouvert - à vide ouvert, plutôt - monter sur la proue et sentir sur nos visages le non-vent glacé de l'espace? Nous griser de notre vitesse quasi-luminique et tendre notre regard vers l'inaccessible horizon de la Voie Lactée? Et nous faire croire, à la manière des marins d'antan, que la galaxie est plate et que, parvenus à son extrémité, on tomberait dans le néant.²²²

Il en est de même pour la nature : le sol, les arbres, les pierres doivent mener à la liberté d'expression du corps et de l'individu, sans entraves, pour qu'une rêverie puisse s'y épancher.

²²¹ *Ibid.*, p. 115.

²²² Daniel Sernine, « Exode 4 », *op. cit.*, p. 7.

3.3 Rêverie autour du corps

Le corps, en tant que siège des perceptions et des émotions, s'ouvre sur un univers de possibilités et d'étrangetés qui activent la rêverie, surtout dans un milieu fictif où ses limites ne sont plus les mêmes que dans la réalité. La littérature de science-fiction propose des morphologies radicalement différentes, des sources de sensations inconnues, que le lecteur doit recréer et imaginer. Que se passerait-il si... le corps pouvait se métamorphoser ? Comment se vivrait la sexualité avec un être asexué, à huit pénis ou une machine ? Que se passerait-il si... une planète s'entichait d'un individu ? Le *novum* s'élève plus loin que l'innovation techno-scientifique : il devient affectif et interroge la dimension corporelle, de l'épanouissement de la sexualité jusqu'à l'exploration du corps modifié. Et ce qui est remarquable, c'est que du moment qu'est touché l'aspect de la corporalité, la dimension émotive s'affirme avec vivacité. Le corps aime et sert à aimer l'autre.

3.3.1 Le corps sensuel

L'impression de liberté qui s'exprime à travers les différents environnements physiques se poursuit jusqu'aux corps et aux relations des personnages. D'abord, les règles implicites qui réservent la relation sexuelle à l'intimité, c'est-à-dire hors du domaine public, sont transgressées. La multitude des lieux de plaisir dans les textes de J.-F. Somcynsky en témoigne. Leur fréquentation n'est pas taboue, mais d'usage commun, comme le démontre le ton de cette conversation de bureau entre Jacqueline et Tibor, aussi banale qu'une invitation au restaurant. : « 'Quand tu voudras, fit-il, nous pourrions aller à Rodyo ensemble'. Jacqueline arbora un sourire immédiat : 'Aujourd'hui vers 15h?'²²³ » À Rodyo, grand centre des plaisirs sensuels, ou dans les

²²³ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse. op. cit.*, p. 42.

cabines de plaisir, l'amour se vit en solo, en duo, en trio, selon l'envie ou les disponibilités, dans le respect des désirs de l'individu qui refuse ou accepte les offres.

La dualité des rapports amoureux se transforme, de même que les limites du cadre hétérosexuel. Les frontières du couple s'élargissent et la monogamie, modèle relationnel valorisé au XX^e siècle, n'est plus légion. En fait foi le trio amoureux Jacqueline-Alba-Tibor, ou cette rencontre entre le protagoniste de « Le cœur du monde bat encore » et Celle-qui-a-peur-d'être-surveillée : « Nous avons fait l'amour doucement [...] et nous sommes ressortis. Son ami [...] nous aperçut [...]. Il reprocha gentiment à sa compagne de l'avoir laissé trois mois sans explication, tout en souhaitant qu'elle eût été heureuse.[...] Ils vécurent ensemble encore quelques temps [...].²²⁴ » Les liens qui unissent les amoureux sont flexibles. Ils se nouent et se dénouent au gré des sentiments, sans complications dues à la colère ou à la peine.

L'expérience homosexuelle devient un autre moyen d'explorer les sensations du corps et d'exprimer un sentiment d'amour. Ainsi, dans *La planète amoureuse*, Jacqueline accepte de faire l'amour pour la première fois à une femme, Alba, parce qu'elle l'aime, et Tibor (un homme) a fréquenté durant un certain temps un stagiaire de la secte homosexuelle de Nokli. Dans cet univers, l'homosexualité s'intègre aux mœurs et ne cause pas de discrimination.

En fait, dans le corpus de science-fiction sélectionné, circonscrire un individu par son orientation sexuelle devient futile puisque plusieurs des personnages développent des relations extra-humaines de nature mécanique ou biologique, avec des êtres dont le genre s'établit moins clairement et selon des paramètres physiques différents de la biologie humaine. Le rapport charnel ne vise plus la reproduction, mais plutôt l'exploration du plaisir que le corps ou l'objet étranger peut transmettre.

²²⁴ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *op. cit.*, p. 7.

Tous les textes de Somcynsky présentent des machines qui mènent l'individu à la jouissance. Le programme des cabines de douche et de plaisir est sensiblement le même au début : jets d'eau de différentes températures et souffles d'air pour stimuler l'épiderme, puis dans les cabines dédiées à l'érotisme : musique, images suggestives, tentacules de chair qui massent le corps et le mènent à l'orgasme. Pour certains, l'usage d'« appareils érotiques²²⁵ », terme plutôt vague à connotation technique, devient même un mode de vie : « [...] Tibor en possédait une belle collection chez lui, et préférait vivre ses désirs de cette façon. C'était chez lui une décision rationnelle [...].²²⁶ »

La planète amoureuse et « Hypercruise » mettent l'accent sur le désir de découverte du corps de l'Autre, né sur une autre planète. Les deux récits mettent en scène des personnages aventuriers, pilotes de vaisseaux spatiaux, appelés à explorer l'espace et ses habitants. Chacun d'eux, au cours de leurs pérégrinations, aura été en contact avec toutes sortes d'individus. Alba a rencontré « un homme dont le pénis avait tellement enflé en elle qu'elle avait eu l'impression d'un accouchement²²⁷ », puis un « homme au sexe osseux qui l'avait douloureusement déchirée²²⁸ », mais aussi « des êtres obèses et doux, gigantesques, de vastes masses de chair avec lesquels les accouplements devenaient des rêves fantastiques²²⁹ » et « [u]ne femme dont la peau du sexe était tellement sensible que le moindre baiser lui arrachait des symphonies de voluptés²³⁰ ». Reith, de son côté, a fait l'amour avec « les femmes-éponges de Galia, leurs corps coussinés et moëlleux [*sic*] aux ouvertures innombrables, les androgynes de Danaette, d'une perversité inimaginable²³¹ ».

²²⁵ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, op. cit., p. 44.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ *Ibid.*

²²⁸ *Ibid.*

²²⁹ *Ibid.*

²³⁰ *Ibid.*

²³¹ Michel Lamontagne, op. cit., p. 17.

Le désir d'expérimentation atteint un autre niveau lorsque l'un et l'autre font la rencontre d'un être exceptionnellement différent de toutes les espèces côtoyées auparavant, et dont les particularités complexifient la relation entre l'humain et le non-humain non seulement sur le plan physique, mais aussi sur le plan émotif. Alba se trouve à développer une relation amoureuse avec une planète principalement minérale et Reith entretient une liaison avec un énorme batracien asexué, un Gra-val. Leur attachement dépasse l'aventure sexuelle étrange et exotique : le désir d'entrer en communion les unit.

L'accomplissement de leurs relations passe par une étape de séduction et devant l'impossibilité d'avoir recours à des codes communs à l'espèce, la stimulation étonnante du corps occupe une place prépondérante. Chez Michel Lamontagne, la couleur sert d'amorce à la séduction physique. Un Gra-val est un immense batracien cyclope dont l'œil énorme et unique change de couleur selon l'émotion du moment. Cramoisi, il est en colère. Succession de bleu, vert et de gris : « remords d'avoir été trop dur.²³² » Jaune : la peur. Bleu acier et filaments gris : le doute. Le désir, quant à lui, apparaît d'une couleur indéfinissable : « Et si je ne me trompais pas sur la série de couleurs qui traversait l'œil de Jack en cet instant précis, il me désirait.²³³ » Reith succombe à ce regard. Même si à l'origine, le reste du corps du Gra-val le répugnait, son œil « était justement la source de l'attraction qu'il exerçait sur moi²³⁴ ».

Ménitar, quant à elle, joue au paon qui fait la roue. Elle propose à Alba des paysages colorés aux textures inusitées²³⁵, mais cherche aussi à plaire à chacun des sens de sa conquête. Lorsque Alba pose le pied sur Ménitar, son regard répond à un premier stimulus : « À cinquante mètre [*sic*] de la navette, elle s'arrêta pour

²³² *Ibid.*

²³³ *Ibid.*

²³⁴ *Ibid.*, p. 20.

²³⁵ Voir la section 3.2.1 sur les rêveries vers la nature, p. 72-78.

contempler le paysage. C'était vraiment un coin étrange, mais attirant.²³⁶ » Contempler, attirant, deux mots qui présentent positivement l'espace physique de la planète. Tout de suite après, l'odorat prend la relève : la planète sent les conifères, or dans tout le récit, jamais Alba ou un autre personnage ne croise un talus de ces arbres ni aucune autre source possible à la senteur. Sa synthèse se veut donc volontaire de la part de la planète, qui semble en connaître la valeur vivifiante et apaisante pour l'être humain. Puis, la kinesthésie, le sens du corps dans l'espace, est stimulé. Alba se sent si bien, si libre sur la planète, qu'elle va « jusqu'à effectuer quelques pas de danse²³⁷ ». Puis l'ouïe : « Elle tendit l'oreille. Non, pas le moindre bruit. Aucun obstacle ne faisait chanter la brise²³⁸ », un silence qui apaise et calme. Et finalement le toucher, le contact direct de la chair humaine avec le sol, doux et tiède : « Elle se baissa, se coucha sur le dos. Les yeux fermés, elle sentit des ondes bienfaisantes rayonner en elle depuis ses jambes, ses fesses, son dos, ses coudes, toutes les parties de son corps en contact avec le sol.²³⁹ » En l'espace de trois pages, tous les sens d'Alba sauf le goûter interagissent avec Ménitar, et son corps répond positivement aux signaux que lui envoie la planète pour l'apprivoiser et faire, en quelque sorte, bonne impression. Cette prise de contact se conclura sur le premier orgasme que Ménitar fait vivre à Alba (en fait de bonne impression, c'est plutôt réussi!).

Si la séduction passe par les sens, l'acte sexuel se consomme par esprit d'aventure. Reith entre en relation avec Jack par nécessité, ayant besoin de son carburant, mais se jette dans le jeu amoureux avec l'attitude frondeuse de l'explorateur. Devant le corps d'un « monstre à la peau verte et gluante²⁴⁰ » dont rien ne peut lui rappeler « de près ou de loin des organes reproducteurs²⁴¹ », il s'élance : « Dans ce genre de situation, c'est à dire [*sic*] l'inconnu, il n'y a qu'un choix :

²³⁶ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, op. cit., p. 12.

²³⁷ *Ibid.*, p. 13.

²³⁸ *Ibid.*

²³⁹ *Ibid.*, p. 14.

²⁴⁰ Michel Lamontagne, op. cit., p. 17.

²⁴¹ *Ibid.*, p. 17.

foncer.²⁴²» Et en plongeant sur le corps du batracien, il entre tête première dans un monde où faire l'amour revient à rêver ensemble, à partager ses univers intérieurs. Le corps-à-corps devient une liaison fusionnelle de l'esprit, dont Reith ne peut plus se passer, fasciné par toutes les possibilités de leurs deux âmes réunies : « Jack comptait trop pour moi maintenant. Nos rêves, dont nous étions les seuls témoins, représentaient un monde inépuisable.²⁴³ »

L'esprit aventurier d'Alba est moins agressif. Elle ne fonce pas, mais se laisse porter par l'envie d'expérimenter et de découvrir toutes les façons dont l'amour s'exprime dans sa galaxie. Dans cet esprit d'ouverture, elle répond positivement aux avances de Ménitar qui manipule les éléments, la vibration de l'air, les aurores boréales, l'eau du lac, le sable, etc., afin qu'Alba vive une expérience affective en ses lieux, si bien qu'elle lui déclare à plusieurs reprises son amour. Cependant, par leur nature physique incompatible, il est impossible pour Ménitar de parler à Alba, de faire l'amour avec elle au sens « humain » du terme, c'est-à-dire par coït. Pour contrer cet obstacle, l'esprit du planétoïde s'infiltré en Tibor, venu visiter Alba avec Jacqueline. Devenu homme l'espace d'une journée, Ménitar verbalise enfin ses sentiments et vit l'étreinte amoureuse comme un partage. Il reçoit lui aussi les caresses d'Alba, maintenant en mesure de lui rendre son plaisir puisque leurs corps se coordonnent : « Elle [Alba] se coucha et l'attira entre ses jambes ouvertes. Et il pénétra en elle. [...] 'Que je t'ai voulue Alba... Que je t'aime...'.²⁴⁴» Un tel récit prend assurément une teinte érotique, puisque la planète cherche l'exaltation du corps des gens qu'elle apprécie et ce, par tous les moyens, le principal étant la jouissance.

Ces univers de science-fiction interpellent les sensations du lecteur, qui réagit aux impressions de plaisir, d'exploration sensuelle et de liberté qui s'en dégagent. Le

²⁴² *Ibid.*, p. 18.

²⁴³ *Ibid.*, p. 23.

²⁴⁴ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, op. cit., p. 163-164.

jugement social n'a pas d'emprise sur les choix amoureux des protagonistes : relations ouvertes, homosexualité, machines, êtres aux capacités physiques étonnantes, etc. Par conséquent, toutes les possibilités s'avèrent envisageables pour le lecteur qui construit sa rêverie. Les sentiments et l'érotisme qui imprègnent ces textes ajoutent une atmosphère charnelle à la lecture, devenue moins distante et mécanique.

3.3.2 Le corps modifié

Le travail du corps en science-fiction se développe aussi par le biais des modifications et des métamorphoses qu'il subit. Entre 1980 et 1985, les auteurs de science-fiction québécoise sélectionnés semblent favoriser les réflexions s'orientant autour d'un agent extérieur qui influence le corps et ses perceptions, soit les drogues, les effets d'une bombe nucléaire et la manipulation génétique. L'être humain acquiert de nouvelles aptitudes et à travers son corps transformé se présente un monde de sensations à découvrir. Toutefois, pour rester dans un contexte propice à la rêverie, les transformations doivent proposer une amélioration ou procurer des effets bénéfiques, et non mener à la détérioration²⁴⁵.

D'abord, il semble y avoir une décriminalisation de la drogue, c'est-à-dire que son usage n'est pas associé à une dépravation des mœurs mais plutôt à une évolution et n'est pas socialement porteur de préjugés. Tout comme la sexualité se vit sans restriction et au grand jour, l'usage de drogues n'est pas condamnable car il mène principalement à la détente et à des expériences agréables. Sa consommation est volontaire et son usage renvoie à un désir de relaxation. Gar Franck, de « Loin des vertes prairies », fume de la marijuana au bar avec ses collègues et Janic, de « 2500 »,

²⁴⁵ Sauf pour « La maudite », nouvelle de René Beaulieu et Élisabeth Vonarburg, dans laquelle l'injection de substances chimiques dans le corps a un effet négatif sur le personnage, puisque sa peau contaminée donne la mort à quiconque la touche, tous les autres personnages qui vivent une transformation en retirent des bénéfices.

s'allume une cigarette de tabac et cannabis au petit-déjeuner et prend des canapés légèrement drogués lors d'une soirée. En intégrant la consommation de drogue dans des activités quotidiennes et sociales, comme une rencontre après le travail, son caractère d'interdit diminue, et l'accent est mis sur son principal avantage : la détente.

Chez d'autres, l'ingestion de substances psychotropes s'apparente plus à une expérience d'ouverture des portes de la perception. Reith, dans « Hypercruise », consomme du grilhosse et soudain, tout s'illumine : « J'inspectai ma peau. Elle avait perdu son teint bistre. D'un blanc argenté, elle brillait maintenant d'une luminescence pâle et flottante.²⁴⁶ » Ménitar offre à Alba et Jacqueline des pétales d'une fleur de son invention, une « drogue [qui] intensifiait la perception de la réalité, sans la changer²⁴⁷ ». À l'affût d'un environnement auquel les corps sont plus sensibles, les deux femmes vivront des expériences sexuelles intenses avec Tibor / Ménitar. Luminosité et sexualité extatique : la drogue exacerbe les sensations du corps et procure des expériences plaisantes.

Cependant, les drogues telles qu'elles sont consommées n'influencent pas la constitution biologique du corps de façon permanente. L'effet reste à la surface des organes de perception et s'estompe peu à peu, contrairement aux radiations nucléaires qui transforment l'ADN même du corps : il est alors question de mutations. C'est à travers le recueil des *Légendes de Virnie* de René Beaulieu que cet aspect de la mutation est le mieux représenté. Sur une Terre qui se remet d'un cataclysme nucléaire, les *Légendes de Virnie* racontent l'histoire d'une humanité qui s'adapte à son nouvel environnement. Les êtres aux prises avec une mutation n'ont rien à voir avec des monstres. Au contraire, à chaque mutation s'associe un effet bénéfique.

²⁴⁶ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

²⁴⁷ Jean-François Somcynsky, *La planète amoureuse*, *op. cit.*, p. 162.

Dans le monde de Virnie, les êtres se divisent en deux catégories : les mutants et les humains. Les premiers ont subi de fortes mutations qui les ont éloignés du genre humain autant sur le plan physique que spirituel, c'est-à-dire qu'aux yeux des Virniens, les mutants se rapprochent plus des animaux. C'est le cas des buveurs de vie, des humains que les radiations ont transformés en vampires nomades et muets buvant le sang des hommes pour survivre, et rejetés de la communauté humaine pour le danger qu'ils représentent. Or, même si leur mutation les pousse à se nourrir des humains comme le font les vampires, l'expérience ne s'avère pas pour autant destructrice. Les canines des buveurs de vie sécrètent un liquide euphorisant qui mène la victime au faite du plaisir : « La musique est plus forte, comme le ressac, la fièvre et le plaisir, oh oui, le plaisir! Si intense, si profond! William gémit et frissonne [...].²⁴⁸ » Le mutant, ici la Fille, peut se nourrir de l'humain, en l'occurrence William, sans le tuer. Elle s'y abreuve comme à un arbre entaillé, tout en lui procurant du plaisir. La peur du mutant provient donc de l'incompréhension de ses modifications corporelles, sensuellement fascinantes lorsqu'on les découvre.

La race humaine, malgré sa supériorité hiérarchique sur les races mutantes, n'est pas pour autant dénuée de modifications génétiques. Seulement, plutôt que de rétrograder sur l'échelle de l'évolution et de laisser l'animalité dominer sur le jugement et la morale, ces mutations font de l'homme un surhumain. Elles affectent autant ses capacités physiques que psychiques, d'abord par le pouvoir de métamorphose, ensuite par le développement de facultés de nature parapsychologique, comme la télépathie. Interprétés comme des dons par les Virniens, ces pouvoirs n'en restent pas moins une conséquence nucléaire.

Ainsi, certaines femmes ont le don de se métamorphoser. Les Virniens les nomment les Changeantes, ou Métamorphes. Elles peuvent devenir aigle, geai bleu,

²⁴⁸ René Beaulieu, *op. cit.*, p. 128.

cheval ou ourse, selon qu'elles doivent se sauver, se protéger ou tout simplement s'amuser, par exemple Judithe, devenue geai bleu, « transportée par l'irréelle sensation du vol. Elle la goûte toujours avec la même ferveur, la même joie, comme la première fois²⁴⁹ ». La transformation en animal procure à la Métamorphe toute une étendue de sensations interdites à l'humain, de même qu'une variété de combinaisons de perception, par exemple lors de la transformation en sipatte, où « les odeurs et les sons sont différents, plus nets, mais la vue est moins bonne²⁵⁰ ». Sur le plan psychique, les humains sont devenus capables de télépathie et de télékinésie. L'un d'entre eux amuse les enfants en animant un ourson de peluche à distance. D'autres lisent dans les pensées (ces passages sont d'ailleurs transcrits en italique pour bien en montrer la spécificité). La découverte d'un don provoque souvent le trouble chez le protagoniste, mais l'accent est mis sur l'apprivoisement afin d'en faire un usage respectueux du doué et des autres.

Élisabeth Vonarburg reprend le même thème de métamorphose corporelle, sauf que cette fois-ci, la manipulation génétique est en cause. Dans *Le silence de la Cité*²⁵¹, Paul conçoit et met au monde Élixa, issue de croisements génétiques et dont la capacité de régénération est fulgurante. La matière de son corps est transformable. Elle se coupe un doigt, il repousse, et même plus : devant sortir de la Cité et affronter un monde où la femme est esclave et l'homme dominateur, elle fait le choix de devenir un homme, avec toutes les nouvelles réflexions qui s'imposent. Qu'est-ce qu'un homme ? Une femme peut-elle être un homme ? Comment habite-t-elle ce corps étranger ? Comment le fait-elle sien ? Comment se ressent alors le désir ? Élixa est très curieuse de ces sensations, et lorsqu'elle fait l'amour à Judith, sa première réaction est l'étonnement. Quand elle crée sa progéniture en laboratoire, celle-ci

²⁴⁹ *Ibid.*, p. 169.

²⁵⁰ *Ibid.*, p. 171.

²⁵¹ Élisabeth Vonarburg, *Le silence de la Cité*, op. cit., p.21-23.

possède les mêmes pouvoirs, sauf qu'elle les contrôle mieux, rendant même possible la transformation en animal.

Toutes ces transformations ouvrent inévitablement la porte à toute une série de réflexions qui ne sont pas seulement d'ordre intellectuel, mais aussi d'ordre sensoriel. Imaginer un monde où l'humain possède le don de transformer la nature même de son corps, ou un univers où le cerveau a la possibilité de transcender la parole pour permettre le contact direct d'un esprit à un autre, c'est rêver un corps humain amélioré, avec un rapport sensitif différent avec le monde. En fait, dès qu'il y a une modification du corps, que ce soit par la drogue, la mutation ou la métamorphose, la curiosité est interpellée puisque le lecteur se trouve à composer avec des perceptions qu'il ne connaît pas, qu'il aimerait peut-être vivre, et qu'il doit tout simplement créer.

3.4 Rêverie autour de l'ailleurs

Les personnages mis en scène dans des textes de science-fiction ne sont pas imperméables à l'attrait de la rêverie. Au-delà du décor qui les environne, au-delà de ce qu'ils perçoivent comme émotions et sensations, et qui constituent pour le lecteur la matière première de la rêverie, les protagonistes vivent eux aussi des expériences d'évasion mentale. Leur esprit vagabonde en des contrées lointaines, rapportées par les contes et les chansons. Les histoires qu'ils lisent ou créent les mènent sur la voie de l'introspection. Leurs souvenirs et leurs rêves deviennent des refuges paisibles pour contrer le poids de leur réalité. À l'exploitation du potentiel sensuel et affectif de l'environnement et du corps s'ajoutent les activités oniriques nombreuses des protagonistes qui servent aussi le processus de rêverie chez le lecteur. Et souvent, ces rêveries à tendance plus intime mèneront le lecteur à la découverte de l'autre, cet

individu différent puisqu'il n'appartient pas au même paradigme, mais finalement très semblable, puisque partageant la même envie de l'Ailleurs.

Bien que la rêverie créée par le corps et les paysages prenne naissance dans des milieux à prédominance utopique, il arrive dans certains cas que ses racines proviennent d'un sentiment d'insatisfaction du personnage face au paradigme de la narration. Privé d'une certaine liberté, il cherche alors à s'évader, mais les seuls moyens restent l'imagination et l'introspection. C'est alors que son projet créatif, conte ou chanson, livre ou rêve, sert de porte de sortie, et qu'il entraîne le lecteur avec lui.

3.4.1 Contes et chansons : rêveries vers l'Autre

Les contes, la chanson et la musique forment une première catégorie d'évasion, utilisée surtout par René Beaulieu dans les *Légendes de Virnie*. C'est même ce qui construit l'essentiel de son recueil. La première partie du volume, constituée de trois nouvelles, s'intitule : « Contes de l'arbre ». Le personnage narrateur, soit un arbre de la planète Frondaisons, est introduit dans le premier texte, et sa fonction est d'alimenter l'imaginaire d'une jeune fille, Anna, avec les histoires qu'il a puisées dans la tête des gens grâce à ses capacités télépathiques. Les deux histoires qui suivent font donc partie des contes de science-fiction dont il abreuve Anna : « Son ami l'Arbre lui raconte une nouvelle histoire. Il lui en raconta bien d'autres durant son enfance et son adolescence. En voici quelques-unes.²⁵² »

La seconde partie reprend le même schéma, d'abord par le titre, « Légendes de Virnie », qui sous-entend la transmission d'un folklore, puis par la nouvelle « Lorraine la trouvère » qui amorce cette section et qui la termine avec « Lorraine la

²⁵² *Ibid.*, p. 17.

trouvère (suite) ». Dans le premier texte est mise en scène l'arrivée d'une troupe de troubadours aux différents talents (acteurs, conteurs, télépathes, Métamorphes, etc.) dont l'objectif est de produire un spectacle rempli de fantaisies afin que les gens intègrent un peu de beauté dans leur quotidien : « Et c'est bien ce qu'il faut aux enfants : un peu de merveilleux pour y couler la réalité.²⁵³ » En bâtissant leur scène, les bardes de la troupe installent le décor d'une rêverie qui transportera l'auditoire, et le lecteur, à travers les légendes de Virnie : « Les histoires que nous allons jouer pour vous ce soir viennent d'une contrée lointaine nommée Virnie, située au Nord-Est [...].²⁵⁴ » À la narration s'ajoute la musique des violons, guitares, flûtes et percussions pour créer une atmosphère propice à l'évasion.

Chacune des nouvelles qui suivent permet au lecteur une incursion dans ce monde nouveau, issu d'une catastrophe nucléaire, où les espèces humaines doivent réapprendre à se côtoyer. L'accent est mis sur la découverte de l'Autre, l'individu différent, le Blaque, le buveur de vie, la Maudite, la petite sorcière, la Métamorphe. Le territoire d'exploration de la science-fiction dépasse alors l'environnement et le corps pour toucher les rapports entretenus entre des êtres de nature humaine mais divisés en diverses espèces selon le degré de mutation et le type de structure sociale. Des problématiques déjà existantes dans le réel, comme comment aborder / apprivoiser / démystifier l'autre, comment surpasser la peur de l'inconnu, etc., s'amplifient et s'exacerbent dans une situation où les différences transgressent la notion même d'humanité. La réponse que les textes fournissent se résume pourtant en deux mots : ouverture et amour.

Contes, chansons et musique deviennent donc un moyen de découvrir le paysage de l'Autre et de guider les personnages et le lecteur vers un monde où les

²⁵³ *Ibid.*, p. 78.

²⁵⁴ *Ibid.*, p. 88.

relations entre les êtres vivants se font à partir de repères fondamentalement différents de ceux du réel.

3.4.2 Rêverie autour du livre

L'importance de l'histoire racontée dans la création d'une rêverie apparaît majeure. D'un côté, il y a le travail de la tradition orale, seul moyen de transmettre une histoire lorsque tous les livres et autres supports à la narration ont été détruits, puis de l'autre, il y a le livre, porteur non seulement d'un récit en ses pages, mais aussi d'une Histoire beaucoup plus grande, celle du passé de l'humanité et de la galaxie. Que ce soit dans l'acte de lecture ou dans l'acte de création d'un livre, l'archaïsme de l'objet prévaut. Dans un monde où la technologie transmet le savoir et où l'imaginaire ne se renouvelle plus, le livre et son écriture procurent un sentiment d'étrangeté qui ouvre la porte à une rêverie vers le passé, une époque où l'être humain pouvait encore imaginer, une époque où apprendre était le résultat d'un processus d'étude : « Personne ne lisait plus de nos jours. Une activité dépassée, le reliquat d'une période où la connaissance était le fruit d'un apprentissage lent et difficile.²⁵⁵ »

Pour le narrateur de « Le cœur du monde bat encore », le livre est un objet qui pique la curiosité, surtout par son contenu qui relate cet étrange passé où les gens accordaient « de l'importance à la durabilité des relations entre les hommes et les femmes²⁵⁶ ». Dans « Hypercruise », de Michel Lamontagne, il est particulièrement désuet : les ordinateurs transmettent le savoir de façon beaucoup plus rapide, et d'ailleurs Reith ne sait pas lire. Jack, lui, est fasciné par le monde de la littérature, par la pérennité de l'objet livre, lui qui vient d'un monde où dès que le poème (*casma*) est

²⁵⁵ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

²⁵⁶ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *op. cit.*, p. 7.

lu, il est brûlé. Il cite donc Aragon dans ses conversations, collectionne les ouvrages littéraires et en offre à Reith. Janic, de « 2500 », collectionne lui aussi les livres, pas seulement les textes techniques, mais aussi ceux qui traitent d'art, car contrairement à l'univers d'« Hypercruise », le livre est encore usité, seulement, le contenu ne se renouvelle plus. C'est la création d'histoire qui est reléguée au passé : « Il y avait au moins deux siècles qu'on n'inventait plus d'histoires [...], et les livres qu'on publiait toujours, étaient des transpositions de la réalité, des intrigues vécues, ou encore des représentations d'histoires imaginées au cours des siècles précédents.²⁵⁷ »

Pour le lecteur, le livre fait bel et bien partie du réel et l'usage en est courant²⁵⁸. Cette histoire où le livre est archaïque, il la lit justement dans un livre. C'est pour lui un objet du présent qui, dans le récit, acquiert une valeur d'ancienneté. Il a entre les mains « le bon vieux temps de la littérature », alors que le papier n'est pas tout à fait une denrée rare et où l'imagination s'active encore pour composer des histoires. Le lecteur amorce une rêverie sur son propre réel et sur son passé culturel par le biais des réflexions de personnages appartenant à un autre paradigme, ici Jack : « J'adore les poètes de la vieille Terre. Ils étaient conscients de tellement de choses. Comme nous, leur sensibilité échappait à leur contrôle. Elle s'affichait sans pudeur, sans retenue.²⁵⁹ » En parlant des grands artistes qui ont façonné la culture (Victor Hugo, Borges, Homère, Shakespeare), Janic ajoute : « Ces hommes, à travers les siècles, avaient vraiment créé un autre monde, qui n'avait pas grand chose à voir avec la réalité.²⁶⁰ » Il est donc sous-entendu que ces hommes avaient le désir et la capacité d'imaginer, ils savaient exprimer leurs émotions, alors que maintenant, les gens sont désabusés. Le livre, par son contenu artistique, détonne de la froideur technologique et de l'inertie intellectuelle du monde où les personnages le lisent.

²⁵⁷ Jean-François Somcynsky, « 2500 », *Solaris*, n° 42, 1981, p. 21.

²⁵⁸ Au mois de mars 2007, le livre de papier est encore utilisé et le livre électronique n'est pas encore commercialisé, quoique ceci ne saurait tarder...

²⁵⁹ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 17.

²⁶⁰ Jean-François Somcynsky, « 2500 », *op. cit.*, p. 21.

Pourtant, le livre réussit tout de même à mener son lecteur sur la piste d'une introspection. Reith est touché par « LES CHANTS DE CÉRAZ », un récit de la planète Poje dans lequel une jeune fille, Castalie, dont le rôle est d'habiter un radeau de ravitaillement sur l'océan Céraz, se sent connectée affectivement avec ledit océan. Elle a tenté de le fuir, mais en a été incapable. De même, Reith se sent lié à Jack le Gra-val depuis sa relation sexuelle avec lui et ne peut le quitter. Il choisit donc de vivre cette aventure émotive jusqu'au bout.

Janic, de son côté, choisit l'acte créateur comme planche de salut face à un monde de plus en plus désabusé : « S'engouffrer dans ce destin imaginaire et personnel serait peut-être une façon non pas d'échapper au destin, mais au moins de lui faire un pied de nez.²⁶¹ » Pour assurer sa survie intellectuelle, pour combler son désir d'amour et d'absolu, il invente une histoire de science-fiction, celle de Galoun, maître de Bélia, deuxième planète du système de Gora et follement amoureux de Myra, dont la mort lors d'une attaque militaire le remplira de désarroi. Galoun apparaît comme un être entier et arbitraire qui se bat contre le destin. Dans le monde harmonieux et équilibré de Janic, il n'y a plus de place pour la magie et le hasard, ni en écriture, ni dans l'amour. Alors il invente un homme qui luttera pour leur présence, et de ce fait, entraîne le lecteur dans ses pérégrinations littéraires. Sa rêverie devient celle du lecteur, qui découvre un double ailleurs, celui du monde de Janic, et celui du monde de Galoun. Comme le souligne J.-F. Somcynsky : « J'ai pensé que la conception d'une histoire de science-fiction dans un contexte qui relevait déjà de la science-fiction me permettait de mieux mettre en évidence la permanence du désir de création à travers les temps²⁶² », désir qui rejoint aussi la temporalité du lecteur.

²⁶¹ Jean-François Somcynsky, « 2500 », *op. cit.*, p. 20.

²⁶² *Ibid.*, p. 26.

Le livre est donc un double vecteur de rêverie. D'abord en tant que relique d'un passé plus près de l'homme, où la machine et le désabusement n'avaient pas encore totalement vaincu la créativité. Puis en tant que porte d'accès vers le monde des émotions, puisque Reith y découvre une correspondance avec son attachement pour Jack et que Janic écrit un livre pour y transposer ses propres sentiments qui ne peuvent se réaliser dans son réel.

3.4.3 Le rêve et le souvenir

Contes, chansons et livres servent d'intermédiaires entre les moments de rêverie amorcés par les acteurs du récit et le lecteur qui les poursuit. Certaines nouvelles occultent cet entre-deux et connectent directement le lecteur au désir d'évasion rêveuse des personnages qui recréent, racontent ou vivent des rêves et des souvenirs paisibles et entraînent le lecteur à leur suite puisqu'il s'agit de moments plaisants. Si la majorité des moments oniriques présents dans les récits sélectionnés se réfèrent à des situations effrayantes et négatives, le personnage et le lecteur ne ressentiraient pas l'intérêt d'en prolonger l'expérience par le biais d'une rêverie. La notion de bien-être reste primordiale, puisqu'elle est à la source même du sentiment de rêverie.

Certains personnages vivent des séquences oniriques qui ne sont pas à proprement parler des moments de rêveries. Mais il ne s'agit pas non plus de rêves, puisque la particularité du rêve, selon Bachelard, c'est qu'il s'impose selon ses propres paramètres en tant que processus de l'inconscient qui construit et formule ses propres images, sans interventions de l'individu, qui reste passif devant ce qu'il perçoit. En fait, ce sont des visions nocturnes et des contacts physico-télépathiques, regroupés ici sous le terme de « rêve » car tous deux expriment des états de transes

comparables au sommeil. La beauté et l'étendue du pouvoir de l'esprit qu'ils évoquent sont à la source de la rêverie chez le lecteur.

Dans « Exode 4 », des prémonitions s'imposent à Maude durant son sommeil. Embarquée sur le Taurus, un vaisseau de colonisation humaine, elle perçoit des visions de la planète qu'elle nomme Éden, du système Lacaille 8760 : un écosystème fragile, coloré, d'une beauté paradisiaque²⁶³ qu'elle souhaite préserver de l'espèce humaine. Ces perceptions font état d'un environnement idyllique et s'opposent au paradigme de la narration, où l'humanité est dépeinte comme un virus qui a détruit la planète Terre, et qui en polluera d'autres par sa présence.

La beauté de l'univers que voit Maude dans ses états de transe est telle qu'elle dirige l'attention du lecteur vers cet ailleurs qu'il est possible de reconstruire mentalement grâce aux descriptions à la fois précises et belles : « Dans cette dentelle à la fois végétale et minérale vivent des poissons minuscules à qui suffisent quelques centimètres d'eau. Ce sont de vivants bijoux, couleur de vif-argent et aussi mobiles, comme de petites bulles aplaties sur la hauteur, parfois striées de noir.²⁶⁴ » Dentelle, bijoux, poissons minuscules, bulles, ce ne sont que quelques exemples, mais l'ensemble des extraits qui se situent sur la planète traduisent délicatesse, beauté, fragilité. Et de fait, si l'humain y mettait le pied, l'écosystème en serait bouleversé. La seule façon, donc, de vivre dans cet univers idyllique est d'y aller mentalement, tout comme le fait Maude, qui s' imagine y vivre tout en sachant qu'elle ne le pourrait pas.

Dans « Hypercruise », le « rêve » s'apparente au « voyage » dans le langage Gra-valien et se vit au cours de l'acte sexuel. En fait, pour eux, faire l'amour revient à partager son imaginaire. Lors de la première relation entre Jack et Reith, celui-ci se

²⁶³ Voir la section 3.2.1 Rêveries vers la nature, pour les exemples de paysages, p. 72-78.

²⁶⁴ Daniel Sernine, « Exode 4 », *op. cit.*, p. 8.

jette sur l'énorme ventre de Jack et par le contact physique se joignent leurs esprits : « Comprends que nous avons été unis pendant une brève et intense période de temps. C'était quelque chose de très physique et de très mental, comme tout plaisir d'ailleurs.²⁶⁵ » Une fois les âmes conjointes, autant Reith que Jack peut modifier le cours de l'histoire, le décor, le vent, la musique qui établissent les paramètres de leur univers. Ils détiennent le pouvoir de le forger à leur façon, et d'apprendre à se connaître mutuellement. Le rapprochement est absolu puisque s'élancer sur un Gra-Val revient à pénétrer en son âme comme dans une contrée inconnue. Toutes les libertés y sont permises, les désirs et l'imagination sans limite modèlent l'aventure.

Le premier rêve de Reith soulève une certaine inquiétude (obscurité absolue, glace, lave, désert, froid et chaleur intense) qui s'apaise au fur et à mesure que Reith apprend à se connaître et à se laisser aller dans les bras de Jack. Si l'expérience initiale reflétait l'angoisse, elle devient de plus en plus source de fascination. Le rêve en tant que porte de sortie du réel devient un besoin essentiel. Comme le dit si bien Jack : « Qui a plongé en rêve, plongera encore.²⁶⁶ » Il en est de même pour le destinataire du récit. Une fois mis en contact avec cette possibilité onirique, il extrapole sur l'étendue des possibilités créatrices afin de formuler d'autres séances d'union, ou tout simplement pour se mettre en scène avec le Gra-val et constituer ses propres moments d'unifications : « Le Gra-val, c'était plus qu'une machine à fantasmes, c'était un univers où tout devenait possible.²⁶⁷ »

Le souvenir, plutôt que de développer des univers inconnus, puise ses racines dans les périodes antérieures de la vie du protagoniste et leur réminiscence lui procure une intense satisfaction. À l'instar du livre qui créait une rêverie portée sur l'ancienneté de l'objet, les mémoires renvoient au passé, mais celui beaucoup plus

²⁶⁵ Michel Lamontagne, *op. cit.*, p. 22.

²⁶⁶ *Ibid.*, p. 23.

²⁶⁷ *Ibid.*, p. 24.

précis et personnel de l'individu. L'intégration du souvenir dans le récit de science-fiction provoque des apartés qui ramènent la lecture au cœur des motivations émotives des personnages, qui ne doivent pas être mélangées avec les éléments factuels. Par exemple, dans « Exode 4 », Maude se rappelle des moments précédant son départ, mais leur rôle est plutôt de fournir une explication à sa situation de saboteuse à bord du vaisseau. Pour déclencher une rêverie, ces souvenirs doivent renvoyer à un univers de sensations plaisantes qui devient un refuge.

La création d'une zone de réconfort s'avère nécessaire lorsque le paradigme du personnage est davantage dystopique qu'euphorique. Coincé dans une atmosphère déshumanisante, le personnage n'a qu'une seule envie : s'évader. Et lorsque le personnage en question est coincé sur un vaisseau spatial pour faire la guerre, le recours au souvenir s'avère nécessaire pour respirer. Gar, né sur Terra, planète calme et paisible²⁶⁸, n'y a plus jamais remis les pieds depuis son enrôlement sur Styx, le poste d'avant-garde, un univers métallisé, glacial, où les pysosocios font des pieds et des mains pour guérir les dépressions. Et pourtant, sa planète natale lui manque, synonyme de famille, de courses dans les prairies, de culbutes dans les champs, de baisers, d'amour et de fruits juteux. Chacun des passages recréés par Gar évoque des sentiments, des textures, des couleurs, des sensations. La nature s'oppose à l'environnement guerrier. De plus, l'ensemble des réminiscences est soutenu par les interludes en temps réel de la mère de Gar vivant sur Terra.

Le souvenir, associé à la description actuelle de Terra, contribue à créer une distanciation entre la nature, bénéfique, et le réel du personnage, oppressant. Son désir de retourner sur Terra est tel qu'il décide de vivre son souvenir. Il s'enfuit de la base pour s'envoler vers Terra. Il ne l'atteindra pas physiquement, mais loin de la source de ses malheurs, ses souvenirs pourront prendre le dessus sur la réalité, comme

²⁶⁸ Voir la section 3.2.1 Rêveries vers la nature, pour les exemples de paysages, p. 72-78.

le suppose son collègue Christen au moment de sa disparition : « Mais Christen s'interrompt. Tout le monde le sait, qu'un intercepteur ne peut atteindre Styx, et encore mois [sic] Terra. Ou peut-être que oui, de la même façon que les ocres savanes de Terra peuvent être vertes.²⁶⁹ » Il fait ici références aux souvenirs que partageait Gar avec ses camarades, où « (...)Terra était juste un peu plus verte dans ses souvenirs²⁷⁰ ».

Le récit du souvenir peut aussi affecter la narration et contribuer à l'effet onirique de l'histoire. Tel est le cas de « Le cœur du monde bat encore ». Ville-vaisseau évanescence, aux innombrables circonvolutions et à la structure changeante, résultat des effets d'un trou noir, le monde où évoluent le narrateur et Véra est raconté au passé, après l'engloutissement du vaisseau par le trou noir. En fait, si le narrateur le raconte, c'est pour y décrire les lieux et les états d'âme qui l'habitaient lors de sa rencontre avec Véra, son amour, avec qui il souhaite repartir littéralement à zéro, à même sa capsule de survie : « Le monde ne nous manquait pas. Nous pouvions, si nous le voulions, recréer un espace et recréer un temps. Nous pouvions vivre et nous aimer dans cette nacelle. Ou rêver un autre univers, et advienne ce qui adviendra.²⁷¹ »

Le narrateur guide le récit selon ses impressions. Il a aimé ou non un métier. Il décrit ses voisins non par leur prénom, mais par leur empreinte (Celui-qui-veut-toujours-paraitre-bien²⁷²). Il a travaillé par plaisir, pour découvrir son espace. Il a fait l'amour à des femmes. Tout ceci sert de préambule à sa rencontre avec Véra qui l'anime d'un désir de création cosmique. Alors qu'il attend Véra, en quête perpétuelle des rares fenêtres, il s'installe dans une cabine de plaisir et y vit une expérience cosmogonique. Il ressent en son corps la genèse du monde : « Je me sentais comme la

²⁶⁹ Daniel Semine, *op. cit.*, p. 30.

²⁷⁰ Daniel Semine, *op. cit.*, p. 28.

²⁷¹ Jean-François Somcynsky, « Le cœur du monde bat encore », *op. cit.*, p. 12.

²⁷² *Ibid.*, p. 6.

mer, [...]. Heureux, je respirais l'air et je me fabriquais des poumons et des narines. [...] Je me décomposais en une multiplicité d'éléments [...]. Je faisais la guerre et la paix, je construisais des royaumes et détruisais des empires.²⁷³ » À partir de ce rêve, il découvre qu'il est le cœur du monde. Il se sent capable de reconstruire un univers entier par la force de sa volonté. Liberté, amour et désir de création émanent du souvenir et teintent l'atmosphère de son récit.

Le rêve, le souvenir et la mémoire sont des zones intangibles, aux frontières poreuses, qui fluctuent selon les impulsions du récit. Ici, elles sont motivées par le désir de retrouver un lieu qui procure du bonheur, que ce soit une planète paradisiaque, un passé où l'homme semblait plus en contact avec son art et ses émotions, un univers de fantasmes sans limites, une ville où émerge un amour de la création. Souvent mis en opposition avec une réalité qui ne convient pas au personnage, l'ailleurs rêvé devient une échappatoire, de même qu'un lieu de création. Dans le monde imaginé, les barrières n'existent pas, et l'esprit seul peut modeler le rêve. Ce désir d'invention se propage du texte au lecteur, qui y puise la source de sa propre rêverie.

3.5 Conclusion

Une tendance se dessine dans les récits de science-fiction qui portent à la rêverie, soit la forte présence de la dimension organique, naturelle. Dans ces univers composés à partir d'hypothèses de nature scientifique et technologique, allant de l'exploration de la conquête spatiale (« La planète amoureuse », « Exode 4 », « Loin des vertes prairies ») à la génétique (*Le silence de la Cité*) en passant par les conséquences d'une guerre nucléaire (*Les légendes de Virnie*) et la vie dans des lieux

²⁷³ *Ibid.*, p. 10.

futurs (« Hypercruise », « 2500 », « Le cœur du monde bat encore), le corps et la nature acquièrent une nouvelle valeur.

L'importance est accordée à ce que perçoit et ressent le corps, au désir de liberté et d'exploration qui l'anime. Si le monde qui l'entoure est bénéfique, il profite de ses ressources (c'est le cas pour *La planète amoureuse* et « Le cœur du monde bat encore »). S'il apparaît déshumanisant, alors la motivation principale devient l'acte de création ou de perception d'un lieu paisible, qui fait appel aux sensations et recentre l'individu sur son corps, comme s'il souhaitait se prouver qu'il est bel et bien vivant (entre autre dans « 2500 », « Loin des vertes prairies » et « Exode 4 »).

Même des univers qui, de prime abord, ne semblent pas accorder beaucoup d'importance à la nature, s'y réfèrent indirectement, comme par exemple « Le cœur du monde bat encore » : le milieu est une ville-vaisseau construite en béton et en métal; pourtant, ses nombreuses circonvolutions, son aspect labyrinthique lui confèrent une certaine rondeur qui se rapproche plus du naturel que du technique, un peu comme le serait un coquillage. En outre, dans ces mondes futuristes, le rappel du passé par les livres renvoie au monde physique des émotions.

Parler d'émotions et de sensations peut sembler imprécis, surtout lorsqu'il s'agit de la réaction du lecteur. Il est impossible de certifier qu'un lecteur amorcera une rêverie à la suite de son contact avec les récits de science-fiction choisis. Toutefois, en insistant sur les contacts physiques plaisants, sur les textures, sur les émotions amoureuses et sur les désirs d'expression des personnages, on se rapproche de l'*anima*, toute en douceur et en réconfort. Et comme le présente Bachelard, l'*anima* est l'univers de la rêverie. Le lecteur se trouve donc à s'inventer un ailleurs qui stimule agréablement ses sens et sa curiosité. Intrigué par ces lieux d'une magnifique beauté, aux mœurs sociales plus libertines ou par les rêveries des personnages, il pourra prolonger à sa guise sa visite dans ces univers de science-

fiction. Chacun des récits propose un ou plusieurs éléments qui divergent du monde contemporain du lecteur, et chacun de ces éléments sert de tremplin à une rêverie.

CONCLUSION

Afin d'expliciter la présence de la rêverie en littérature de *fantasy* et de science-fiction, William F. Touponce a associé la poétique de la rêverie de Gaston Bachelard à la théorie de l'acte de lecture de Wolfgang Iser, deux conceptions littéraires qui, de prime abord, n'ont que très peu de points communs. Bachelard travaille plus le concept de l'image poétique qui prend naissance chez un auteur, se transcrit dans le texte et se sublime dans l'esprit du lecteur, véhiculant diverses émotions. Iser, quant à lui, élabore une théorie de la lecture, expliquant les différents rôles du texte, du lecteur et l'interaction entre les deux afin d'analyser l'acte de lecture et la création de l'effet esthétique. Pourtant, nous avons tout de même risqué une expérience semblable, cette fois-ci avec un corpus littéraire de science-fiction québécoise.

En expliquant la constitution du paradigme absent en science-fiction, de sa xénoencyclopédie à ses stratégies d'écritures, nous avons voulu montrer que la rêverie peut émerger du processus d'élaboration de l'univers de la fiction, qui diffère en tout ou en partie du réel (selon les *novums* impliqués). Lire un texte de science-fiction, c'est construire au fil des mots un univers qui ne ressemble pas au nôtre, qui se situe dans un ailleurs que nous ne pouvons véritablement visiter. Lire de la science-fiction constitue en soi une certaine forme de rêverie. Le texte, dont le monde de référence se situe dans un paradigme absent, doit être constamment évalué par

rapport au réel. À chaque divergence, à chaque étrangeté, il y a une possibilité de rêverie.

Sur le plan du contenu, la rêverie s'avère favorisée par certains thèmes, certaines directions, certaines atmosphères. D'abord les lieux, la nature et la ville, leur étrangeté et leur beauté. Ensuite, le corps, amélioré, modifié, à l'affût de sensations nouvelles et impossibles à vivre dans un contexte réaliste. Finalement, l'évasion vers l'ailleurs, où les personnages cherchent à sortir de leur routine et vivent eux-mêmes des expériences de rêveries. Cette dernière catégorie s'exprime dans le texte par le biais du conte et la chanson, le livre, le rêve et le souvenir. Ici, c'est plus un élément précis de la fiction que l'acte de compréhension du texte qui sert de terreau à la rêverie. En ce sens, nous rejoignons Bachelard. La rêverie en littérature de science-fiction procède donc de deux possibilités : d'une part, dans la constitution du texte, d'autre part par les thématiques abordées.

La littérature de science-fiction québécoise du début des années quatre-vingt, alors en pleine émergence, est marquée par une valorisation de textes s'orientant vers une poétique de la rêverie. Depuis, comment le milieu a-t-il évolué? La tendance pressentie dans ce mémoire a-t-elle persisté? Voyons d'abord brièvement ce qu'il en est au plan institutionnel. De 1974 à 1984 se sont créées les instances professionnelles de publication, de reconnaissance et de légitimation de la science-fiction québécoise : les revues et les collections littéraires, les prix et les congrès de même que l'appareillage critique. Dorénavant, il existe donc un système éditorial et littéraire spécialisé en science-fiction au Québec, qui reste toutefois minoritaire par rapport à l'ensemble de la littérature québécoise.

La période couvrant les années 1984 à 1995 correspond à une période de stabilisation du milieu. *Imagine...* et *Solaris* cohabitent (*Imagine...* a d'ailleurs créé son concours, le « Septième continent », en 1985), Boréal existe toujours, et du côté

des maisons d'éditions, les collections apparaissent et disparaissent, sans vraiment trouver de formule gagnante qui garantisse rentabilité et diversité du contenu. Des modifications majeures au *statu quo* du milieu de la science-fiction québécoise ont lieu à partir de 1996, avec la création de la maison d'édition Alire, spécialisée en littérature de genre, et la disparition du magazine *Imagine...* en 1998. Aussi, en 2000, *Solaris* change de format : des feuillets magazine 8 1/2 x 11, on passe au 5x7, format semblable au défunt *Imagine...*. Un format qui semble plus sérieux aux yeux de l'équipe éditoriale, qui l'utilise pour souligner son état de revue littéraire, selon Joël Champetier²⁷⁴. De 1996 à 2000 a donc lieu un rafraîchissement, sinon une renaissance du milieu de la science-fiction québécoise, qui mène à une autre période de stabilisation, celle qui a cours présentement (2001-2007)²⁷⁵.

Durant toute cette évolution du genre science-fictionnel au Québec, il y a lieu de se demander si la tendance d'une poétique de la rêverie s'est confirmée au fil des ans et de l'évolution du milieu ou s'il s'agit d'un phénomène particulier au courant dominant dans le monde de la science-fiction à l'époque? La science-fiction est un genre littéraire subdivisé en plusieurs sous-genres, comme le *hard science*, le *space opera*, le *new wave*, le *cyberpunk*, le *steampunk*, etc. Chacun de ces genres possède ses caractéristiques propres, et certaines sont peut-être plus enclines que d'autres à véhiculer une poétique de la rêverie, dont le *new wave*, par exemple²⁷⁶.

²⁷⁴ Joël Champetier, « Éditorial », *Solaris*, vol 26, n° 134, été 2000, p. 3-6.

²⁷⁵ Plusieurs textes publiés chez Alire ont été aussi portés au grand écran durant cette période, comme *Sur le seuil* (Patrick Sénécal et Éric Tessier, 2003) et *Peau Blanche* (Joël Champetier et Daniel Roby, 2004). Bien que ce soient des ouvrages de fantastique et d'horreur et non de science-fiction, il nous semblait important de souligner le développement du cinéma de genre au Québec.

²⁷⁶ Un texte de science-fiction n'appartient pas automatiquement et uniquement à un sous-genre. Autant certains récits cadrent parfaitement avec les particularités d'un sous-genre, autant d'autres jouent sur les frontières qui les délimitent, empruntent différentes caractéristiques, tout comme il y a des récits qui se posent aux frontières de la science-fiction, du fantastique et du *fantasy*. Il faut alors en trouver les caractéristiques principales, celles qui définissent le *novum*, pour voir si un texte s'apparente plus à un sous-genre qu'à un autre.

Le *new wave* est apparu au milieu des années 1960 sous l'influence de la revue britannique *New Worlds* et se distingue du *hard science* qui prévalait jusqu'alors (des textes axés sur les sciences et technologies, favorisés entre autres par des auteurs comme Hugo Gernsback, Isaac Asimov et Robert Heinlein) notamment en privilégiant un rapport plus souple face aux sciences et technologies. Le *novum*, plutôt que d'être strictement et purement scientifique, devient plus social. On interroge les fondations des sociétés, le rapport à l'autre, l'écologie; on attribue de nouveaux rôles aux hommes et aux femmes. Les théoriciens parlent alors de *speculative fiction* (fiction de spéculation) plutôt que de science-fiction.

Le *new wave*, en privilégiant des thèmes comme la nature ou une réflexion sur les rôles sexuels (qu'on pense à *La main gauche de la nuit*, d'Ursula Le Guin, paru en 1969, où les membres d'une espèce androgyne peuvent choisir d'être femme ou homme à différentes époques de leur vie, thème aussi développé dans *Le silence de la Cité*, d'Élisabeth Vonarburg), en proposant aussi une nouvelle façon d'écrire la science-fiction, moins axée sur le volet technique et scientifique, plus portée sur ce que vivent les personnages, peut constituer un terreau particulièrement fertile pour la création d'une rêverie.

Ce courant prévaut jusqu'au début des années 1980, époque de l'émergence de la science-fiction québécoise, qui en semble bien imprégnée. Ensuite, 1982 voit poindre un nouveau sous-genre, soit le *cyberpunk*, amorcé par la nouvelle « Johnny Mnemonic » de William Gibson. Ici, les auteurs s'attardent aux rapports entre l'homme, l'ordinateur et la technologie dans des univers plutôt glauques et sombres. Le roman-phare de cette période est *Le Neuromancien*, paru en 1984, toujours de William Gibson. Même si la naissance de ce courant correspond en partie à la période d'émergence de la science-fiction québécoise, peu de textes semblent s'y rattacher à l'époque, du moins pas dans le circuit des textes primés.

En fait, ce qui est marquant dans les textes sélectionnés pour cette étude, c'est la relation entre l'individu et l'autre; entre l'individu et son environnement; entre l'individu et lui-même. L'accent est mis sur les sensations, les émotions et l'introspection. Ce type de réflexion en science-fiction est apparu avec le *new wave*. Alors, deux ouvertures sont possibles : soit la poétique de la rêverie est typique du courant *new wave* qui prévaut à l'époque, soit elle s'en inspire, évolue et devient une tendance en science-fiction québécoise, ce que laissent présager des œuvres comme la tétralogie de *Tyranaël* d'Élisabeth Vonarburg (1996-1997), *Terre des autres* de Sylvie Bérard (2004), la trilogie *Le Sable et l'Acier* de Francine Pelletier (1997-1998), et *Phaos* d'Alain Bergeron (2003).

APPENDICE A

SYNTAGMES, MOTS-FICTIONS ET LIEUX FICTIFS

Notes :

- a)** Les définitions découlent des interprétations et déductions de l'auteur du présent mémoire, selon la mise en contexte des termes et les éléments de définitions fournis à l'intérieur du récit par l'auteur de la fiction.
- b)** Les œuvres sont classées par ordre alphabétique d'auteur. Les mots-fictions sont classés par ordre alphabétique.
- c)** Le numéro de page indique la première occurrence du mot dans le texte.

Tableau A.1

Légendes de Virnie, René Beaulieu²⁷⁷

A.1.1 « L'arbre », pp. 13-17

Mot	Définition	Page
Fronaisons	Nom de la nouvelle planète.	13
Homme, femme (encadrés de guillemets)	Correspondance dans le langage d'Anna des personnages sylvestres, s'apparentant aux genres humains, que l'Arbre insuffle dans ses pensées.	16
Nutrite	Barre nutritive.	13
Photographier, enregistrer (encadrés de guillemets)	Correspondance dans le langage de l'enfant (Anna) de ce que fait l'Arbre lisant dans ses pensées.	14

A.1.2 « Miroirs », pp. 20-42

Mot	Définition	Page
Anti-gravs	Moteurs anti-gravité.	20
Grandes Oreilles (avec une capitale)	Surnom donné aux « Vaches », animaux semblables aux vaches terriennes.	29
Grands Vents (avec une capitale)	Nom donné à une période climatique.	24
Lait (encadré de guillemets)	Liquide doré et sucré que donnent les Vaches.	38
Machines-tachyons	Deux interprétations possibles. Puisqu'il s'agit de la section des machines-tachyons du vaisseau, ce peut être 1° des moteurs qui ont pour carburant des tachyons, ou qui produisent des tachyons, i.e. des particules hypothétiques plus rapides que la vitesse de la lumière, ou 2° une multitude de moteurs semblables à des tachyons. La première hypothèse est plus probable.	20
Saison des Pluies (avec une capitale)	Nom donné à une période climatique sur la nouvelle planète, calquée sur le vocabulaire terrestre.	21

²⁷⁷ R. Beaulieu emploie régulièrement une capitale au lieu d'une minuscule dans un nom commun pour en indiquer le caractère sacré ou étranger, ou l'importance du mot dans la tradition correspondant au paradigme absent. L'usage de la majuscule permet aussi de distinguer le sens commun du terme du nouveau sens qui lui est attribué.

A.1.2 « Miroirs », (suite)

Mot	Définition	Page
Saison Sèche (avec une capitale)	Nom donné à une période climatique sur la nouvelle planète, calquée sur le vocabulaire terrestre.	20
Vaches	Animal aux longues oreilles qui ressemble à une vache terrienne.	38

A.1.3 « Oncle Franz », pp. 43-65

Mot	Définition	Page
Aïeux (avec une capitale)	Toutes les âmes qui se rassemblent après la mort.	64
Animal (avec une capitale)	Probablement un vaisseau spatial organique qui a amené Franz sur la Terre.	54
Énergiseur	Arme qui sert à désintégrer (peut réduire un corps en cendre).	56
Union (avec une capitale)	Nom d'une divinité qui représente l'énergie vitale qui régit le monde.	55

A.1.4 « Lorraine la trouvère », pp. 69-89

Mot	Définition	Page
Argent	Pièce de monnaie. Le terme est utilisé de façon archaïque, désignant la matière dont est faite la pièce.	87
Blaques	Individus de race noire (francisation du mot <i>black</i>).	73
Changeante, Métamorphe (avec une capitale)	Femme capable de transformer son corps en animal.	78
Chasse (avec une capitale)	Activité rituelle de chasse, importante en vue des provisions de l'hiver.	71
Cuivre	Pièce de monnaie. Le terme est utilisé de façon archaïque, désignant la matière dont est faite la pièce.	87
Destructions (avec une capitale)	Période d'explosions nucléaires qui ont ravagé la Terre.	82
Interface (avec une capitale)	Zone de contact entre Virnie et le Rivage à laquelle on accède par des « fenêtres » spatio-temporelles.	84
Nickel	Pièce de monnaie. Le terme est utilisé de façon archaïque, désignant la matière dont est faite la pièce.	87
Nomades (avec une capitale)	Une des tribus humaines de Virnie.	71

A.1.4 « Lorraine la trouvère », (suite)

Mot	Définition	Mot
Pièce de « vingt-cinq cents »	Vieille pièce de monnaie frappée avant les Destructures.	87
Prime Sorcier (avec une capitale)	Sorte de prêtres, qui développent les talents par acquisition, alors que les Métamorphes les ont de façon innée.	84
Rivage	Monde parallèle à Virnie où l'énergie et la matière même diffèrent.	84
Saisons (avec une capitale)	Période climatique importante, façon de marquer le temps.	71
Sipatte	Animal de chevauchée à six pattes.	69
Troupe (avec une capitale)	Groupe d'artistes doués de différents talents parapsychologiques.	71
Trouvère (avec une capitale)	Membre de la Troupe.	72
Vapeur	Un train.	70
Virnie	Monde post-apocalyptique correspondant probablement à la Virginie états-unienne.	88
Virniens	Habitants de Virnie.	88

A.1.5 « La petite sorcière », pp. 92-98

Mot	Définition	Page
Anciens (avec une capitale)	Âmes des ancêtres.	92
Ford (avec une capitale)	«(...) je le jure par Ford! ²⁷⁸ », expression équivalente à « Nom d'un dieu ».	92
Mingue	Endroit correspondant probablement au Maine.	92
Rites (avec une capitale)	Rituels religieux servant à respecter les Anciens.	92

A.1.6 « La fille », pp. 99-133

Mot	Définition	Page
Buveurs de vie	Mutants, vampires.	104
Cinnati	Endroit correspondant probablement à Cincinnati.	113
Pourritures (avec une capitale)	Lieux contaminés par les explosions nucléaires.	112

²⁷⁸ René Beaulieu, *op. cit.*, p. 92.

A.1.7 « La Maudite ». pp. 136-165

Mot	Définition	Page
Chef et Vénérable (avec une capitale)	Supérieurs du village.	136, 151
Connaissance (avec une capitale)	Savoir scientifique.	151
Retour de l'Herbe Verte (avec une capitale)	Saison.	141

A.1.8 « Le geai bleu », p. 168-186

Mot	Définition	Page
Changer (avec une capitale)	Action de se métamorphoser.	171
Élue [avec une capitale]	Une Changeante, ou Métamorphe, possèdent naturellement les dons.	173
Prime Élève	Étudiant d'un Prime Sorcier.	170

A.1.9 « Lorraine la trouvère (...) », pp. 187-205

Mot	Définition	Page
Sensitives	Fleur grimpante, qui s'attache au corps et change de couleur selon le corps auquel elle est accrochée.	191

Tableau A.2

« Hypercruise », Michel Lamontagne

Mot	Définition	Page
Casma	Signifie « masque » en langage gra-val. Aussi, forme poétique « gra-valienne ».	22
Céraz	Océan de la planète Poje.	22
Danaette	Planète où vivent des androgynes à la « perversité inimaginable ».	17
Galia	Planète des femmes-éponges.	17
Gra-val	Espèce extra-terrestre à l'allure de gigantesque batracien, à la peau verte tachetée de larges plaques noires, possédant un œil immense qui change de couleur selon l'humeur. ¹⁷	17
Grilhosse	Droque végétale qui se fume et s'inhale.	17
Péhor	Planète où se déroule le récit. Pas de particularités flagrantes, sinon qu'elle est dirigée par Jack, le Gra-Val, chef du commerce louche.	17
Poje	Planète sans continent, composée d'archipels.	22
Puit	Îlot de bois flottant gardé par une femme servant de puit de ravitaillement en eau et en nourriture des navigateurs perdus de Poje.	23
Riddir	Être nocturne, grégaire, avec museau allongé et crocs.	19
Stargo	Vaisseau spatial, un cargo des étoiles (<i>stars</i>).	17
Voyager	Rêver, pour les Gra-Vals.	18

Tableau A.3

« Exode 4 », Daniel Sernine, parties 1 et 2

Mot	Définition	Page
Anabserveur	Outil technique servant à observer l'espace de bas en haut, en remontant.	2-11
Brumousse	Végétal qui pousse dans les forêts de Lacaille 8760.	2-12
Électronarcose	Sommeil provoqué artificiellement par un narcotique non pas chimique, mais électronique.	1-8
Érymède	Astre mort doté d'un dôme sous lequel vive les Éryméens.	1-9
Éryméen (éenne)	Habitant d'Érymède.	2-10
Exode	Mouvement de colonisation humaine interplanétaire.	1-6
Exodéen(éenne)	Membres de la mission Exode 4.	1-8
Hibernacle	Caisson d'hibernation.	2-10
Lacaille 8760	Soleil du système planétaire de la planète édénique.	1-8
Minéflores	Fleur minérale qui se forme en cristaux de couleur vert pastel.	1-7
Néréïde	Planète.	1-9
Osmoseringue	Seringue qui transmet son contenu par osmose.	2-10
Psyché	Ville d'Érymède.	1-9
Psychéen (éenne)	1-nom commun : Habitant de Psyché. 2- adjectif : provenant de Psyché.	1-9
Répecteur	Probablement un récepteur transcrit de façon dyslexique.	1-8
Transplastal	Matière plastique transparente qui sert à la fabrication des fenêtres des vaisseaux spatiaux.	1-6

Tableau A.4

« Loin des vertes prairies », Daniel Sernine

Mot	Définition	Page
Aérovertt	Moyen de transport aérien vertical, servant pour les longues distances.	28
Antilope	Animal de Terra ressemblant à une antilope terrestre, aux flancs et au dos gris-bleu.	21
Astrobus	Autobus astronautique servant de liaison avec l'orbiport.	25
Autonomie-oxygène	L'autonomie en oxygène du somnacle et du scaphandre.	25
Buphant	Ruminant indigène de Terra.	27
Dichondra	Pelouse qui n'allonge guère.	22
Dormir	Indiqué en italique. L'action de dormir ensemble semblant rare sur le vaisseau, ce qui indique une culture de l'individualisme.	22
Fac. 7	Facteur de difficulté 7.	23
Grillot	Insecte de Terra émettant des stridulations.	28
Lion	Nom donné à ces animaux de Terra qui ont la taille des fauves terriens, et qui sont carnassiers.	27
Mégalaser	Un rayon laser à très forte puissance.	29
Orbiport	Si un aéroport envoie des avions dans les airs (aéro), un orbiport doit envoyer des vaisseaux en orbite.	25
Plastal	Matière plastique servant à construire les coques des vaisseaux.	29
Psychédélique	Nom commun attribué à une projection télévisuelle aux allures psychédéliques. Un psychédélique.	22
Psysocio	Psychologue et sociologue.	24
Styx	Planète minérale, « entourée d'une gangue de méthane gelé » (p.24). Années de 300 ans. Avant-poste de garde pour les recrues de la défense aéro-spatiale de Terra.	24
Répecteur	Probablement un récepteur transcrit de façon dyslexique.	23
Rétro	Rétro-propulseurs.	24
Somnacle	Capsule individuelle de sommeil.	22
Télégrue	Grue télécommandée servant à récupérer des objets dans l'espace.	25
Télépointage	Un viseur télécommandé servant à programmer les tirs.	23
Télévidéo	Écran situé à l'intérieur du vaisseau.	29
Terra	Planète d'origine du protagoniste, colonisée par les Terriens, une seconde Terre, celle-ci ne semblant plus exister. La savane y est prédominante.	22

Tableau A.4 (suite)

Mot	Définition	Page
Transplastal	Matière plastique transparente.	23
Vide-tripes	Simulateur permettant aux futurs pilotes de s' «habituer aux effets de l'accélération ».	24
Vispecteur	Écran radar du vaisseau.	23

Tableau A.5

« 2500 », Jean-François Somcynsky

Mot	Définition	Page
Asiate	Mot présent dans notre dictionnaire contemporain, rarement utilisé, mais dans un contexte d'ouvrage de science-fiction, peut donner l'impression qu'il s'agit d'une transformation du terme « asiatique ».	22
Borogo	Autre pays d'Afrique.	20
Boukour	Ville.	19
Gériologie	Discipline qui vise à « maintenir un niveau de dynamisme élevé chez les personnes âgées de cent à cent cinquante ans ».	22
Magéria	Pays d'Afrique aux nombreux conflits ethniques. 230 millions d'habitants, une des plus grandes nations de la Terre.	20

Tableau A.6

« Le cœur du monde bat encore », Jean-François Somcynsky

Mot	Définition	Page
Ascenseur mono-place	Ascenseur à une place.	10
(S')habiller « bien »	S'habiller à la manière ancienne (imprécis, mais avant que la robe ne devienne un vêtement commun aux deux sexes).	6
Parc	Espace sans verdure, en plates-formes de béton superposées.	8

Tableau A.6 (suite)

Mot	Définition	Page
Phyto-sanitaire	Sur une ferme, secteur qui s'occupe de l'entretien des herbes, plantes, fruits et légumes.	6
Soirée	Assombrissement périodique imposé pour préserver le rythme biologique des gens.	8
Travailler	Effectuer des tâches qui n'ont pas besoin d'être automatisées, ou tout simplement s'occuper. Le travail fonctionne sur une base volontaire, la survie alimentaire de l'humain ne semble pas en dépendre.	8
Trou noir	En astrophysique, zone créée par la mort d'une étoile et absorbant toute matière qui s'en approche. Indiqué par des guillemets car à l'époque de la rédaction, cette terminologie était encore nouvelle (selon l'auteur, Jean-François Somcynsky).	10
Vache	Animal rare.	6

Tableau A. 6. 1

« Le cœur du monde bat encore » : Recension des noms des personnages.

Nom	Page	Nom«	Page
Celui-qui-ne-quitte-jamais-sa-place	6	Celle-qui-regrette-sa-vie-de-regrets	8
Celui-qui-veut-toujours-paraître-bien	6	Celle-qui-tient-à-ce-qu'elle-possède	9
Celle-qui-a-peur-d'être-surveillée	7	Celui-qui-cherche-encore-ses-illusions	9
Celui-qui-est-satisfait-de-sa-condition	7	Celui-qui-hésite-entre-mille-chemins	9
Celle-qui-ne-veut-pas-se-fatiguer	7	Celui-qui-a-peur-d'aller-quelque-part	10
Celle-qui-veut-à-tout-prix-gagner-du-temps	7	Celle-qui-s'amuse-dans-la-vie	11
Celui-qui-veut-faire-sentir-qu'il-existe	8	Celle-qui-a-perdu-confiance-en-tout	11
Celui-qui-ne-veut-pas-déranger-les-autres	8		

Tableau A.7.*La planète amoureuse, Jean-François Somcynsky*

Mot	Définition	Page
Axon	Planétoïde où se trouve le rodium.	19
Elirac	Planétoïde qui sert de gare centrale pour les voyages cosmiques.	42
Interscope	Interphone qui permet de voir l'interlocuteur.	41
Kinésomètre	Appareil servant à mesurer le degré vibratoire d'un sol.	14
Ménitar	Satellite de la planète Zébur, faite principalement de minéral.	9
Phonoscope	Appareil de télécommunication intersidéral.	29
Rocla	Ville de Zébur.	18
Rodium	Alliage naturel de sept métaux (cuivre, strontium, iridium, mercure, bismuth, vanélium et tungstène) qui pourrait servir de catalyseur dans un moteur de navette spatiale.	19
Rodyo	Grand centre ludique de Rocla, principalement érotique.	42
Spectrographe Z43	Appareil servant à déceler les traces de minerais, conçu par Rava, savant d'Astronautica.	19
Tilo	Planète d'où provient la matière organique des bains sensuels de Tilo.	28
Vanélium	Élément chimique inconnu.	21
Zébur	Planète d'où proviennent les personnages.	9

Tableau A.7.1*La planète amoureuse : Planètes secondaires.*

Planète	Page	Planète	Page
Alphar	59	Gorion	59
Ameth	59	Jatana	59
Ballus	59	Malvic	59
Cinta	10	Moro	59
Gal	59	Naléha	28
Gomar	27	Nokli	44

Tableau A.8

Le silence de la Cité, Élisabeth Vonarburg

Mot	Définition	Page
Abominations	Mythe des habitants de l'Extérieur servant à expliquer les causes des cataclysmes nucléaires qui ont contaminé le sol et provoqué des mutations chez l'homme.	98
Automatique	Véhicule guidé à distance par un pilote automatique.	15
Autorégénération	Faculté du corps humain de se guérir.	23
Buggeri (en italique)	Mot litali. Homme de main, ou homme à tout faire, ou amant homosexuel.	210
Cités (avec une capitale)	Constructions souterraines destinées à préserver une certaine élite de l'humanité des répercussions d'une catastrophe nucléaire. Aussi, nom de l'ordinateur central de la construction.	15
Déclin (avec une capitale)	Période qui a mené à la catastrophe nucléaire.	15
Dehors (Extérieur, Surface) (avec une capitale)	Désigne le lieu à l'extérieur de la Cité.	17
Frangleï	Langue employée à l'Extérieur, probablement inspirée du français et de l'anglais.	138
Homme-machine	Corps robotisé guidé par l'esprit de l'individu qu'il représente à l'aide d'un ordinateur et d'une connexion cérébrale. Supplée aux défaillances du corps physique lorsque l'esprit est toujours valide. Contraction : ommach.	11
Libéra	Ville des femmes à l'Extérieur.	204
Litali	Langue de la communauté de Viételli, dans le sud de l'Extérieur. Probablement un dérivé de l'italien.	113
Mauterres	Terres maudites, contaminées par les déchets nucléaires du Déclin.	67
Moddex	Véhicule aérien de type modulaire.	100
Ommach	Terme utilisé par les peuplades mutantes pour désigner les hommes-machines (contraction de <i>homme</i> et <i>machine</i>).	12
Plasverre	Paroi de plastique transparent qui recouvre les écrans.	15
Polygène	Gène permettant de maintenir l'organisme en stase parfaite. Élisabeth est porteuse de ce gène.	65

Tableau A.8 (suite)

Mot	Définition	Page
Projet (avec une capitale)	Projet de génétique mené par Paul Kramer afin de créer « [u]ne nouvelle race capable de survivre dans un monde transformé .» (citation p. 27)	23
Réjuvénation	Traitements visant à rajeunir le corps humain.	16
Senseurs-espions	Senseurs destinés à observer la vie dans les communautés entourant les Cités. Ce sont, si on veut, les yeux des Cités tournés vers l'Extérieur.	91
Subvocaliser	Parler <i>en-dessous</i> , c'est-à-dire sans ouvrir la bouche ni émettre de sons, transmettre la pensée par contact mental.	91
Technogénétique	Science qui joint les savoirs technologiques et génétiques.	21
Traitement antisénescence	Traitement réjuvenateur.	68
Traitements réjuvenateurs	Traitements qui rajeunissent le corps et permettent de vivre plus longtemps. Voir réjuvenation.	17
Viételli	Ville du sud.	169
Virus « T » pour Tricheur	Virus qui fait produire plus de femelles que de mâles dans la population de l'Extérieur.	156
Wartenberg	Ville du nord.	203

Tableau A.8.1

Le silence de la Cité : Mots tirés du langage du XXe siècle, dont Éliisa connaît l'usage sans pour autant avoir de référent concret.

Indiqués en italique à la première occurrence.

Mot	Page	Mot	Page	Mot	Page
Accidents nucléaires	39	Famine	39	Nuages	18
Automne	18	Glace	18	Pollution	39
Climats	39	Guerre	39	Printemps	18
Continents	39	Hiver	18	Rues	27
Épidémies	39	Marées	39	Trottoir	27
Été	18	Mort	24	Voitures	27

Tableau A.8.2

Le silence de la Cité : Mots contemporains qui détonnent dans l'univers primitif post abominations.

Mot	Page	Mot	Page
Ampoule	224	Projecteur	224
Énergie électrique	231	Thermos	225
Métro	224	Walkie-talkie	225

APPENDICE B

NUMÉROS SPÉCIAUX OU THÉMATIQUES ET DOSSIERS DE LA REVUE *IMAGINE...*²⁷⁹

10 : Le Nord	30 : SF francophone
11 : BD et illustration	31 : Utopie et dystopie
13 : SF française	32 : Nouvelles radiophoniques
14 : Uchronie	33-34 : Histoires en images
15 : Images de la science-fiction québécoise	39 : SF jeunesse
16 : Textes brefs	44 : Serge Brussolo
17 : SF & érotisme	46 : Sciences et technologies
18 : SF & érotisme	50 : Enfantasmes
21 : Imagitextes	54 : La SF en Belgique
22 : Science-fiction et fantastique au Québec (actes du congrès Boréal 83)	59 : Bonsaï
25 : L'Héritage d'Orwell en 1984 (actes du colloque tenu à l'UQÀM le 13 mars 1984)	63 : La SF en Suisse
27 : Pastiches	67 : Moyen-Âge
28 : La BD a-t-elle atteint sa maturité ? (actes du colloque tenu à l'UQÀM le 14 mars 1985)	Hors-série : <i>Décollages</i>
	71 : Théâtre
	74 : Imaginoir... Spécial Polar
	78 : Jean Rollin

²⁷⁹ <http://www.noosfere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=280>, consulté le 19 août 2006.

BIBLIOGRAPHIE

Fictions principales

Beaulieu, René. *Les légendes de Virnie*. Longueuil : Le Préambule, « Chroniques du futur », 1981, 205 p.

Lamontagne, Michel. « Hypercruise ». *Solaris*, n° 58, 1984, p. 17 à 24.

Sernine, Daniel. « Exode 4 ». *Solaris*, n°35, 1980, p. 6 à 10.

Sernine, Daniel. « Exode 4 ». *Solaris*, n°36, 1980, p. 8 à 14.

Sernine, Daniel. « Loin des vertes prairies ». *Solaris*, n°48, 1982, p. 21 à 30.

Somcynsky, Jean-François. « 2500 ». *Solaris*, n° 42, 1981, p. 19 à 26.

Somcynsky, Jean-François. « Le cœur du monde bat encore ». *Solaris*, n° 37, 1982, p. 6 à 12.

Somcynsky, Jean-François. *La planète amoureuse*, « Chroniques du futur », Longueuil : Le Préambule, 1982, 172 p.

Vonarburg, Élisabeth. *Le silence de la Cité*. Paris : Denoël, « Présence du futur », 1981, 283 p.

Théorie, rêverie et effet esthétique

Bachelard, Gaston. *Poétique de la rêverie*. Paris: Presses Universitaires de France, 1961, 183 p.

Bachelard, Gaston. *Le droit de rêver*. Paris: Presses Universitaires de France, «À la pensée», 1988, 250 p.

Iser, Wolfgang. *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*. Traduit de l'allemand par Evelyn Sznycer. Bruxelles : P. Mardage, 1985, 405 p.

Touponce, William F. *Ray Bradbury and the Poetics of Reverie : Fantasy, Science Fiction and the Reader*. Ann Arbor, Michigan : UMI Research Press, 1984, 131 p.

Théorie, ouvrages et articles généraux

Barthes, Roland. « L'effet de réel ». *Communications 11*. Paris : Seuil, 1968, p. 84 à 89.

Eco, Umberto. *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Traduit de l'italien par Myriem Bouzahier. Paris : Grasset, 1985, 315 p.

Théorie, critique et histoire de la science-fiction québécoise

L'Année de la science-fiction et du fantastique québécois. Québec : Le Passeur, 1984-1992.

April, Jean-Pierre. *SF : dix années de science-fiction québécoise*. Montréal : Éditions Logiques, 1988, 305 p.

Bouchard, Guy. « L'image de la science-fiction au Québec : 1960-1984 ». *Imagine...*, vol. 14, n° 65, septembre 1993, p. 11 à 59.

Champetier, Joël. « Éditorial ». *Solaris*, vol. 26, n° 134, été 2000, p. 3 à 6.

Colas de la Noue, Hélène. « Dystopie et science-fiction au Québec : 1963-1973 : études des représentations des sciences et des techniques. » Mémoire présenté à l'Université du Québec à Trois-Rivières comme exigence partielle de la maîtrise en études littéraires. Trois-Rivières, Québec, 1989, 169 feuillets.

Gouanvic, Jean-Marc. « Rencontre avec Jean-François Somcynsky ». *Imagine...*, vol. 2, n° 6, hiver 1980, p. 53 à 64.

Gouanvic, Jean-Marc. « La science-fiction et la littérature « expérimentale » : quelques avenues actuelles ». *Protée*, vol. 10, n° 1, printemps 1982, p. 49 à 58.

Gouanvic, Jean-Marc. « La science-fiction québécoise dans son histoire : quelques remarques rétrospectives et prospectives. » *Imagine...*, vol. 10, n° 49, septembre 1989, p. 51 à 56.

Imagine..., trimestriel. Montréal : J.-M. Gouanvic. 1979-1997.

Janelle, Claude. « Deux revues, une même cause ». *Lettres Québécoises*, n° 68, hiver 1993, p. 30 à 31.

Lord, Michel. *Anthologie de la science-fiction québécoise contemporaine*. Montréal : Bibliothèque québécoise, « Littérature », 1988, 265 p.

Painchaud, Rita. « La constitution du champ littéraire de la science-fiction au Québec (1974-1984). » Mémoire présenté à l'Université du Québec à Trois-Rivières comme exigence partielle de la maîtrise en études littéraires. Trois-Rivières, Québec, 1989, 184 feuillets.

Painchaud, Rita. « Le fantastique et la science-fiction dans les périodiques québécois spécialisés (1974-1984). » in Boivin, Aurélien; Émond, Maurice et Michel Lord (dir.). *Les rapports entre le fantastique et la science-fiction*. Québec : Nuit Blanche Éditeur, 1993, p. 121 à 135.

Paradis, Andréa. *Visions d'autres mondes : la littérature fantastique et de science-fiction canadienne*. Kingston : Quarry Press, 1995, 286 p.

Solaris. Longueuil, 1974- (...).

Spehner, Norbert. « Anti-éditorial ». *Requiem*, vol. 1, n° 1, 1974, p. 4.

Théorie, critique et histoire de la science-fiction

Amis, Kingsley. *L'univers de la science-fiction*. Paris: Petite Bibliothèque Payot, «Sciences de l'homme», 1962, 187 p.

Angenot, Marc. « Le paradigme absent. Éléments d'une sémiotique de la science-fiction. » *Poétique*, n° 33, février 1978, p. 74 à 89.

Bérard, Sylvie. «Je pense or je suis: Discours et identité dans la SF côté femmes (entre la *new wave* et la *cyberpunk*». Thèse présentée comme exigence partielle du doctorat en sémiologie. Université du Québec à Montréal, 1997, 393 feuillets.

Bogdanoff, Igor et Grichka Bogdanoff. *La science-fiction*. Paris: Seghers, «Clefs», 1976, 578 p.

Bozzetto, Roger. *L'obscur objet d'un savoir – Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*. Aix-en-Provence : Université de Provence, 1992, 273 p.

- Broderick, Damien. *Transrealist Fiction : Writing the Slipstream of Science*. Westport, Conn. : Greenwood Press, 2000, 195 p.
- D. Miller, Joseph. « Just How Frumious Is a Bandersnatch? The Exotic and the Ambiguous in Imaginative Literature » dans Georges Slusser et Eric S. Rabkin (dir.), *Styles of Creation. Aesthetic Technique and the Creation of Fictional Worlds*. Athens: University of Georgia Press, 1992, p. 128-142.
- Escomel, Gloria. « Mythes et inquiétude métaphysique dans le fantastique et la science-fiction. » Thèse présentée à la faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade de philosophae doctor (Ph.D.) Montréal : Université de Montréal, 1978, 459 feuillets.
- Freedman, Carl Howard. *Critical Theory and Science Fiction*. Hanover : Wesleyan University Press : University Press of New England, 2000, 206 p.
- LeGuin, Ursula. *The Language of the Night : Essays on Science Fiction and Fantasy*. London : The Women's Press. 1989. 250 p.
- Martin, Muriel. « De quelques réalités virtuelles : l'état des genres ». *Solaris*, n° 120, hiver 1997, p. 29 à 32.
- Mullen, R.D., Suvin, Darko et Marc Angenot. *Science Fiction Studies : Second Series : Selected Articles on Science Fiction, 1976-1977*. Boston : Gregg Press, 1978, 335 p.
- Murail, Lorris. *La science-fiction*. Paris : Larousse, « Guide Totem », 1999, 382 p.
- Parrinder, Patrick. *Learning From other Worlds : Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*. Durham, NC : Duke University Press, 2001, 312 p.
- Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington : Indiana University Press, 1991, 291 p.
- Sadler, Frank. *The Unified Ring : Narrative Art and the Science Fiction Novel*. Michigan : UMI Research Press, 1984, 117 p.
- Saint-Gelais, Richard. « De l'impossibilité d'une poétique de la science-fiction » in *La discursivité*, dirigé par Lucie Bourassa. Saint-Jean : Nuit Blanche Éditeur, 1995, p. 123 à 154.

- Saint-Gelais, Richard. « Le réel attrapé par l'imaginaire. Philip Dick et la science-fictionnalisation de la réalité. » *Études littéraires*, vol. 30, n° 1, automne 1997, p. 81 à 94.
- Saint-Gelais, Richard. *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*. Québec : Nota Bene, «Collection littérature», 1999, 399 p.
- Sayer, Karen et John Moore. *Science Fiction, Critical Frontiers*. Houndsmills; New-York : St. Martin's Press, 2000, 219 p.
- Schmidt, Stanley. *Aliens and Alien Societies. A Writer's Guide to Creating Extraterrestrial Life-Forms*. Cincinnati: Writer's Digest Books, «Science Fiction Writing Series», 1995, 226 p.
- Suvin, Darko et Marc Angenot. « Non seulement mais encore : savoir et idéologie dans la science-fiction et sa critique ». *Imagine...*, vol. 8, n° 38, février 1987, p. 8 à 23.
- Suvin, Darko. *Pour une poétique de la science-fiction : Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*. Montréal : Presses de l'Université du Québec, 1977, 225 p.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction : On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven and London : Yale University Press, 1979, 317 p.
- Tessier, Mario. « Topographie du paysage SF ». *Solaris*, vol. 25, n° 132, hiver 2000, p. 40 à 44.
- Versins, Pierre. *Encyclopédie de l'utopie des voyages extraordinaires et de la science-fiction*. Lausanne : L'Âge d'homme, 1984, 1037 p.
- Vonarburg, Élisabeth. *Comment écrire des histoires : guide de l'explorateur*. Beloeil : La lignée, 1986, 229 p.
- Van Herp, Jacques. *Panorama de la science-fiction : les thèmes, les genres, les écoles, les auteurs*. Bruxelles : Claude Lefrancq, 1996, 671 p.
- Westfahl, Gary. « Words of Wisdrom : The Neologisms of Science Fiction », in Slusser, George et Eric S. Rabkin (dir.). *Styles of creation. Aesthetic Technique and the Creation of Fictionnal Worlds*. Athens: The University of Georgia Press, 1992, p. 221 à 244.

Westfahl, Gary. *The Mechanics of Wonder : the Creation of the Idea of Science Fiction*. Liverpool : Liverpool University Press, 1998, 344 p.

Ziegelmeyer, Pierre. « Quelques réflexions au sujet d'une machine encore ignorée par la science-fiction ». *Espace-Temps*, n°12, automne 1979, pp. 33 à 44.

Références internet :

Bibliographie en ligne de *Imagine...* :

<http://www.noosphere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=280>, consulté le 19 août 2006.

Site officiel de la revue Solaris :

<http://www.revue-solaris.com/special/cnpedh.htm>, « Comment ne pas écrire des histoires », Yves Ménard, imprimé le 5 décembre 2003.

Informations sur Asimov :

<http://www.asimovonline.com>, consulté le 17 avril 2005

http://encyclopedia.lockergnome.com/s/b/Foundation_%28novel%29, consulté le 17 avril 2005

<http://membreslycos.fr/starmars/gdm3.html>, consulté le 17 avril 2005

Fictions secondaires

Asimov, Isaac. *Le cycle de Fondation. 1, Fondation*. Traduit de l'américain par Jean Rosenthal. Paris : Denoël, « Folio Science-Fiction », 2003, 251 p.

Asimov, Isaac. *Le cycle de Fondation. 2, Fondation et empire*. Traduit de l'américain par Jean Rosenthal. Paris : Denoël, « Folio Science-Fiction », 2003, 270 p.

Asimov, Isaac. *Le cycle de Fondation. 3, Seconde Fondation*. Traduit de l'américain par Jean Rosenthal. Paris : Denoël, « Folio Science-Fiction », 2003, 271 p.

Bélil, Michel. « La dernière personne ». *Imagine...*, vol. 1, n° 3, mars-mai 1980, p. 54 à 55.

Bérard, Sylvie. *Terre des autres*. Québec : Alire, 2004, 399 p.

Bergeron, Alain. *Phaos*. Québec, Alire, 2003, 561 p.

Guillet, Jean-Pierre. *La cage de Londres*. Québec : Alire, 2003, 243 p.

Kingsbury, Donald. *Psychohistoire en péril I*. Traduit de l'américain par Jean-Pierre Pugi. Paris : Gallimard, « Folio Science-Fiction », 489 p.

Kingsbury, Donald. *Psychohistoire en péril II*. Traduit de l'américain par Jean-Pierre Pugi. Paris : Gallimard, « Folio Science-Fiction », 480 p.

Pelletier, Francine. *Le sable et l'acier : Nelle de Vilvèq*. Québec : Alire, 1997, 273 p.

Pelletier, Francine. *Le sable et l'acier : Samiva de Frée*. Québec : Alire, 1998, 371 p.

Pelletier, Francine. *Le sable et l'acier : Issabel de Qohosaten*. Québec : Alire, 1998, 374 p.

Sauvé, Clodomir. « Phàhopfs pfühs ». *Imagine*, vol. 1, n° 4, juin 1980, p. 26-38.

Sernine, Daniel. « Boulevard des étoiles ». *Le vieil homme et l'espace*. Longueuil : Le Préambule, « Chronique du futur », 1981, p. 185-204.

Sernine, Daniel. *Argus intervient*. Montréal : Éditions Paulines, « Jeunesse-Pop », 1983, 159 p.

Sernine, Daniel. *Les méandres du temps*. Longueuil : Le Préambule, « Chronique du futur », 1983, 356 p.

Simmons, Dan. *Les Cantos d'Hypérion : Hypérion I*. Traduit de l'américain par Guy Abadia. Paris : Éditions Robert Laffont, « Science-fiction », 1991, 281 p.

Wells, Herbert George. *La guerre des mondes*. Traduit de l'anglais par Henry D. Davray. Paris : Mercure de France, « Livre de poche », 1966, 249 p.

Vonarburg, Élisabeth. « Éon » in *L'œil de la nuit*. Longueuil : Le Préambule, « Chroniques du futur », 1980, p. 141 à 201.

Vonarburg, Élisabeth. *Tyranaël : Les rêves de la mer*. Québec : Alire, 1996, 363 p.

Vonarburg, Élisabeth. *Tyranaël : Le jeu de la perfection*. Québec : Alire, 1996, 320 p.

Vonarburg, Élisabeth. *Tyranaël : Mon frère l'ombre*. Québec : Alire, 1997, 353 p.

Vonarburg, Élisabeth. *Tyranaël : L'autre rivage*. Québec : Alire, 1997, 441 p.

Vonarburg, Élisabeth. *Tyranaël : La mer allée avec le soleil*. Québec : Alire, 1997, 438 p.